

№ 3 (75)
март 2006 год
виртуальные радости
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
Dynasty Warriors 4
Проклятые Земли. Затерянные в Астрале
Как казаки Мону Лизу искали
Total Overdose
80 Days: Around the World Adventure
Механоиды 2: Войны кланов
Star Wars: Empire at War
X3: Reunion
Анонс
World Of Warcraft: The Burning Crusade
Новинки локализаций
Legion Arena
Bad Mojo
Act of War: Direct Action
Max Payne 2
Serious Sam 2
Call of Duty2
Подробности
Shadowgrounds – советы по прохождению
Магия Крови. Комплекты и татуировки
Кино
Затура
Казанова
Другой Мир 2: Эволюция
Эон Флакс
Total Overdose:
A Gunslinger's Tale in Mexico
За каких-то 19 миссий мы с главным героем успеем поставить на уши весь город с прилегающими окрестностями...
Star Wars:
Empire at War
великолепно проработанный мир, отточенный геймплей, простой и понятный интерфейс, удачное сочетание глобальности с наземными и космическими сражениями
Мир X3: Reunion воистину огромен. Исследовать можно порядка 130 секторов, в каждом из которых кипит своя жизнь...
X3
нам предстоит пройти по стопам Пылающего Легиона и побывать в так называемом «мире войны»
World of Warcraft
Burning Crusade

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Доброго дня всем! Да-да, на дворе уже формально весна. А она для геймера означает не только оживающую природу в реальном мире, но и пробуждающихся от зимней спячки издателей-игроделов, выпускающих интересные вещи для мира виртуального. Казалось, столько всего интересного должно было выйти к концу зимы — ан нет, большую часть всяческих приятностей бессовестно перенесли: Paradise от Бенуа Сокаля, Heroes of Might & Magic V... Ай, да что там говорить! Поэтому говорить и не будем, а обсудим лишь то, что вышло, что активно продается и с не меньшей бодростью и удовольствием играется. Благо, в конце квартала многие компании все же отметились интересными релизами.

Над сегодняшним "игрообозрением" для вас работали Екатерина Гузова (обзор проекта Механоиды 2: Война Кланов — на стр. 16-17), Morgul Angmarsky (рецензия на стратегию Star Wars: Empire at War — 9-10 полоса, впечатления о проекте Проклятые Земли: Затерянные в астрале — стр. 12-13, о X3: Reunion — на стр. 13, 18), Kreivuez (экшен Dynasty Warriors 4 (см. стр. 11), квесты "Как казаки Мона Лизу искали" и "Вокруг света за 80 дней" (стр. 15 и 9) и C3ltiK (обзор Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico на стр. 14). Надеемся, что плоды их труда придутся вам по вкусу!

Как вы можете заметить из таблицы релизов, игровая обстановка накаляется: уже появилась вполне симпатичная "клубничка" Lula 3D, стратегии Empire Earth 2: The Art of Supremacy и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2, очередной адд-он к The Sims 2 (Open for Business), безбашенные (в хорошем смысле слова) гонки Crashday и более цивилизованные ToCA Race Driver 3. К сожалению, их обзоры по причине недавнего выхода игр в номер не попали, но, полагаю, проекты получились более или менее достойные. Кроме этих, уже вышедших вещей, в марте нас ждет не только сонм разных средне-мелких игрушек, но и такие суперблокбастеры, как The Godfather, The Elder Scrolls 4: Oblivion (хоть какая-то радость в доме ценителя RPG на фоне "безрыбья" последнего времени), а также не менее амбициозные FlatOut 2, В тылу врага 2 и Resident Evil 4. В марте геймер явно не соскучится: разнообразных добротных новинок на любой вкус хоть отбавляй!

АНОНСЫ

Румынское подразделение Ubisoft, создатели блистательного Silent Hunter 3, уже в марте готовы представить новый проект — будучи, правда, не симулятором и не про субмарины, он все же заслуживает пристального внимания. Хоть релиз и недалече, думаю, по главным "фичам" **Blazing Angels: Squadrons of WWII** стоит кратко пробежаться. Итак, в этот раз румынские кудесники предлагают нам не плавать, а летать — над Британией, Перл-Харбором, Францией, Германией и т.д. Из названия понятно, что летать доведется во времена Второй Мировой. Не надо только сразу вспоминать "Ил-2: Штурмовик", который, безусловно, — "наше все". Blazing Angels: Squadrons of WWII не собирается с ним конкурировать, ведь по жанру она представляет собой аркадный экшен (пусть даже с качественной физической моделью), своеобразный "Call of Duty над землей и водой". Судя по пресс-релизам, 18 игровых уровней склеены создателями в цельную кинематографичную историю о четырех боевых товарищах, включающую в себя очень даже разнообразные миссии (разведка, подавление наземных и надводных целей, сопровождение, стычки асов 1х1 и т.п.), в ходе которых вы получите возможность подержаться за виртуальный штурвал 18-ти стальных птиц. Тем, кому сингла "маловато будет", разработчики планируют угодить крепким мультиплейером (дополнительные 22 вида техники!) с множеством интересных режимов, среди которых даже упоминаются воздушные постреляюшки на тему захвата чужого флага. Движок — модифицированный Silent Hunter-овский, сайт — http://www.blazing-angels.com/uk/, платформы — PC и Xbox360, релиз — в этом месяце.


Blazing Angels: Squadrons of WWII

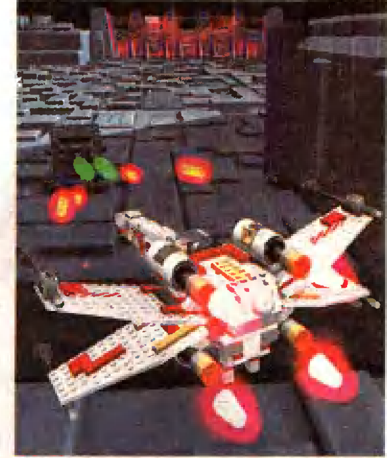

Звездное наследие 0: Корабль поколений

В конце года Microsoft представит-таки "персоналочный" вариант признанного Xbox-шутера **Halo 2**. Правда, доступен он будет лишь владельцам-первопроходцам Windows Vista — те, кто благоразумно предпочитает не менять ОС до выхода к ней первого сервис-пака, еще не скоро смогут насладиться бешеным хитом двухлетней давности. Последнему, боюсь, без масштабного фэйслифтинга (с крутой переработкой графического движка) на PC никакое громкое имя не поможет.

Московская студия Step Creative Group, создатели симпатичной адвенчуры "Звездное наследие-1. Черная кобра", анонсировала **Звездное наследие 0: Корабль поколений** — "драматичный научно-фантастический ролевой экшен от третьего лица". Завязка сюжета такова: летит себе в открытом космосе корабль, на борту — десятки тысяч колонистов. Летят, конечно, на далекую планету. Строить, мол, светлое будущее. И вдруг бабах! — катастрофа. На тебе... Герой получает ранение и попадает в медотсек к эскулапам, а очнувшись, узнает, что на корабле дела идут как-то неправильно. Почему произошла катастрофа, отчего обитатели "Космического ковчега" разделились на две враждующих группировки и что, в конце концов, происходит?.. Само собой, на эти вопросы можно и нужно получить ответы в ходе игры. Step-овцы обещают яркую техногенную RPG с видом от третьего лица, крепкой сюжетной линией и развитой ролевой системой, качественной 3D-картинкой, хорошей физикой и захватывающим геймплеем. Впрочем, первые скриншоты выглядят несколько скучновато, но у разработчиков впереди еще уйма времени — релиз проекта намечен на конец 2006 года. Хочется пожелать им успеха, а читателям — возможности поиграть, наконец, в качественную "нашу" RPG.

Глобальную стратегию **Europa Universalis 3** предлагают нам в начале (1 квартал) следующего года разработчики из Paradox Interactive. Официальный масштабный анонс произойдет чуть позже, но уже известно, что в третьей части по глобальности разработчики собираются переплюнуть самих себя: перед игроками в EU3 откроется весь мир, поделенный на 1700 "клеток"-провинций, а вести борьбу за обладание им смогут любые из 250 наций. Смею отметить, что товарищи из Paradox свое дело знают, и амбиции их стоит воспринимать исключительно всерьез. Впрочем, подождем более полной информации об игре.

Кубики Lego, сложенные в полюбившихся героев и злодеев первой, "классической" трилогии "Звездных Войн" (эпизоды 4-6), нанесут ответный удар по кошелькам геймеров осенью. Проект **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy** позволит всем фанатеющим от медленно ползущих по экрану желтых букв ценителям аркад не только вдоволь побегать и помахать мечами, но и "порулить" игрушечными X-Wing-ами, и даже



покататься на многих зверюшках из богатого Star Wars-овского бестиария. Разработчики, как прежде, — Traveller`s Tales, издатель — компания LucasArts. Благодаря ее прыти релиз появится аж на восьми платформах: "настольных" PC, PS2, Xbox, GameCube и мобильных — Sony PSP, Gameboy Advance, Nintendo DS.

Все идет к трансформации PC в исключительно MMORPG-платформу: еще один интересный анонс на эту тему появился в начале месяца (складывается впечатление, что только очень ленивый издатель еще не объявил какой-нибудь "супермегаэкстра" собственной MMORPG). Как оказалось, фанаты вселенной "Звездные врата" зря горевали (фанаты! вы ведь горевали, правда?) о закрытии экшена Stargate SG-1: The Alliance. Теперь по принадлежащей MGM лицензии на мир Stargate разрабатывается онлайновый ролевой проект. Созданием **Stargate Worlds** займется Cheyenne Mountain Entertainment, прибежище бывших сотрудников Blizzard и Electronic Arts — игра еще находится на стадии подготовки к производству (т.н. "препродакшен"),

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Dungeon & Dragons Online: Stormreach	Глобальная онлайн ролевая игра (MMORPG)	нет данных	Atari	Turbine Entertainment Software	88% (3) / 7,3 (26)
Empire Earth 2: The Art of Supremacy	3D-стратегия реального времени (RTS)	645 Мбайт	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	49% (5) / 4,6 (9)
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	Пошаговая 3D-стратегия (TBS)	1320 Мбайт	Stardock / 1C (Snowball)	Stardock Corporation	90% (8) / 8,9 (81)
Lula 3D	3D-квест (для взрослых)	840 Мбайт	CDV Software Entertainment	Redfire Software	22% (10) / 2,3 (21)
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Стелс-TPS (экшен от третьего лица)	2250 Мбайт	Atari	The Collective	75% (9) / 6,5 (19)
Neuro	FPS (3D-экшен от первого лица)	нет данных	Руссобит-М	Revolt Games	60% (1) / 3,9 (7)
Scratches	3D-квест ("ужастик") с видом от первого лица	нет данных	Got Game Entertainment /Play Ten Interactive	Nucleosys	87% (2) / 4,3 (4)
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Тактический шутер от первого (TPS) лица	720 Мбайт	Vivendi Universal Games	Irrational Games	75% (4) / 8,1 (9)
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	3D-стратегия реального времени (RTS)	3450 Мбайт	Electronic Arts	EA Los Angeles	81% (5) / 5,9 (49)
The Sims 2: Open for Business	Симулятор жизни	720 Мбайт	Electronic Arts / Софт Клаб	Maxis	77% (3) / 8,8 (13)
ToCA Race Driver 3 (2006)	Гоночный симулятор	3850 Мбайт	Codemasters	Codemasters	82% (7) / 7,7 (15)
Экспедиция-Трофи	Гоночный симулятор	2 CD	1C	Symphony Games	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Act of War: High Treason	3D-стратегия реального времени (RTS)	март	Atari	Eugen Systems	
Combat Elite: WWII Paratroopers	Аркада/экшен с видом от третьего лица	1 марта	Southpeak Interactive	BattleBorne Entertainment	-
Crashday	Аркадные гонки	март	Atari / Новый Диск	Moon Byte Studios	-
Darkstar One	Космический симулятор	март	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment	-
Desperados 2: Cooper's Revenge	3D-стратегия реального времени (RTS) / экшен	21 марта	Atari	Spellbound Studios	-
Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition	TPS (экшен от третьего лица)	март	Ubisoft / Capcom	Capcom	-
ETROM: The Astral Essence	Ролевая игра / экшен	март	1C / Логрус	P.M. Studios	-
Evolution GT	Гоночный симулятор	март	Black Bean Games	Milestone	-
Flatout 2	Аркадные гонки	март	Vivendi Universal Games / Бука	Bugbear Entertainment	-
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Командная тактическая 3D-стратегия реального времени (RTS)	22 марта	THQ / Бука	Pandemic Studios	-
Ghost Wars	3D-стратегия реального времени (RTS)	март	Hip Interactive	Digital Reality	-
Gods: Lands of Infinity	Ролевая игра	март	Cypron Studios	Cypron Studios	-
Ice Age 2: The Meltdown	3D-аркада	14 марта	Vivendi Universal Games	Eurocom Entertainment Software	-
Red Orchestra:Ostfront 41-45	Онлайн-FPS (экшен от первого лица)	март	Tripwire Interactive	Tripwire Interactive	-
Resident Evil 4	TPS (экшен от третьего лица) / ужастик	март	Ubisoft / Capcom	Capcom	-
Sin Episodes	FPS (экшен от первого лица)	март	Ritual Entertainment	Ritual Entertainment	-
Sonic Mega Collection Plus	Сборник аркад	31 марта	SEGA Europe	Sonic Team	-
Taito Legends 2	Сборник аркад с игровых автоматов	31 марта	Empire Interactive	Taito / Empire Oxford	-
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Ролевая игра	март	2K Games/1C/Акелла	Bethesda Softworks	-
The Godfather	TPS (экшен от третьего лица)	21 марта	Electronic Arts	EA Redwood Shores	-
Timeshift	FPS (экшен от первого лица)	21 марта	Atari	Saber Interactive	-
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Тактический шутер от первого/третьего (TPS/FPS) лица	28 марта	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	Red Storm Entertainment / GRIN	-
True Crime: New York City	TPS (экшен от третьего лица) с аркадными и гоночными элементами	24 марта	Aspyr Media	Luxoflux	-
WarPath	FPS (экшен от первого лица)	21 марта	Digital Extremes	Groove Games	-
В тылу врага 2	Командная тактическая 3D-стратегия реального времени (RTS)	28 марта	Ubisoft Entertainment / 1C	Best Way	-

**** Сводный рейтинг приведенных в таблице наиболее значимых (не менее 7000 "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 6 марта, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)***

но разработчики и издатель полны решимости выпустить проект высшего ("AAA") класса, ориентированного не только на фанов вселенной "Звездных Врат", но и всех любителей научно-фантастических онлайн-проектов. Stargate Worlds предложит им в составе команды ученых и солдат (разделившихся на "добрых" Stargate Command и "злых" System Lords) путешествия во времени и пространстве, с возможностью заключать альянсы, исследовать древние тайны и бороться не только друг с другом, но и с чужими (Goa'uld, Ori). Сроки релиза не объявлены, но можно предположить, что менее чем за 2 года столь масштабная вещь готова не будет.

Ubisoft издаст на PC сразу три ураганных 3D-экшена от Capcom: в прошлом месяце появилось переиздание **Onimusha 3: Demon Siege** (сама игра на PC выходила благодаря стараниям самой Capcom еще в декабре), на март запланированы **Resident Evil 4** и **Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition.** Если конторы-портировщики не напортачат, то у PC-версий консольных легенд отличные перспективы.

ИНТЕРНЕТ

Сайт **OutRun 2006: Coast 2 Coast**, PC-версии гоночной аркады от SEGA, открылся по адресу http://www.outrun2006.com/. Традиционные игрофакты, скриншоты, ролики, кусочки саундтрека и обои — ничем сверхъестественным флэшевая "завлекалка" не выделяется. Впрочем, интересующиеся жанром и конкретно данным проектом геймеры наверняка проведут на outrun2006.com немало приятных минут.

Российский космосим **Завтра война** от 1С/Crioland, разрабатываемый по трилогии фантаста А. Зорича, похоже, выходит на финишную прямую. Самое время открывать полноценный сайт — http://www.zavtravoina.ru/. Трейлеры, скриншоты, новости, форум, описание мира — все там есть, обрамленное, к тому же, симпатичным дизайном. Стоит заглянуть.

Новый амбициозный игропроект Bioware, **Dragon Age**, обновил свой сайт — http://dragonage.bioware.com/. Что там? Краткая информация ("масштабный RPG-блокбастер в огромном новом мире"), обои в разных разрешениях с логотипом да ссылки на последние темы конференции — негусто. Впрочем, до официального анонса проекта ждать на сайте особенных откровений не стоит.

Футуристический экшен **Timeshift** от Atari, который появится на прилавках 21 марта, обзавелся стандартным "рекламно-информационным" сайтом. Обои, ролики, скриншоты и новости по теме проекта ищите на http://www.atari.com/timeshift/

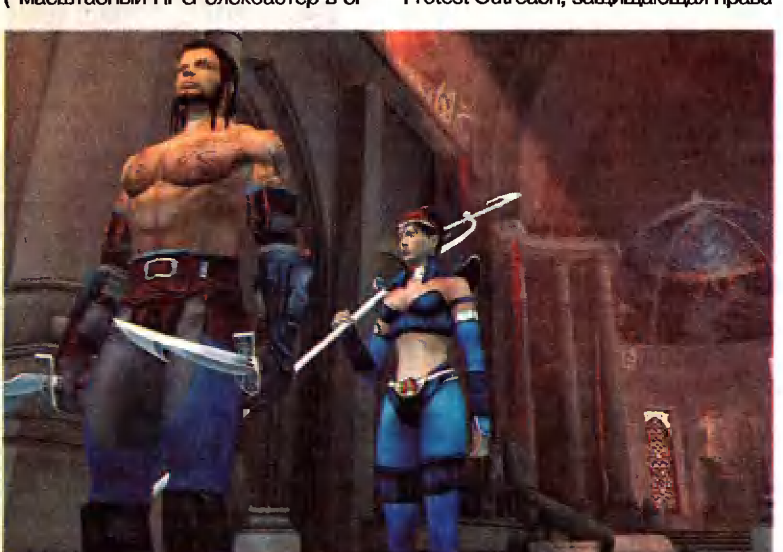
ДАЙДЖЕСТ

Blizzard Entertainment активно набирает людей в свою третью внутреннюю команду (бывших Blizzard North, создателей Diablo), работающую над пока не анонсированным проектом. И это — явно неспроста! Что ж, фанаты Diablo, срочно скрестили пальцы.

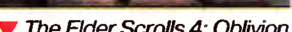
Создатель "Титаника", товарищ Джеймс Кэмерон (James Cameron) планирует выпустить научно-фантастическую MMORPG, которая должна появиться за некоторое время до начала проката (прокат начнется году эдак в 2008-ом) и подогреть интерес к не менее амбициозной, чем предыдущие работы режиссера, НФ-ленте под названием **Project 880**. Обычно в игроиндустрии, как вы знаете, все делается наоборот: сначала фильм, а уж потом игрушка. Ну, или, на худой конец, одновременно... Но, надо полагать, Кэмерон — парень неглупый, и свое дело знает.

Поступили сведения, что **Half-Life 2: Aftermath**... ага, думали, опять переносится? А вот и нетушки! Впрочем, насчет переноса пока ничего не сообщалось. Но вот то, что адд-он поменяет название на Half-Life 2: Episode One и станет первым проектом из цикла игр, повествующих о нелегких буднях воюющего с захватчиками Сопротивления, — факт. Изящный шутер про Фримена и Аликс поставили на деньгососущий конвейер — наслаждайтесь, господа.

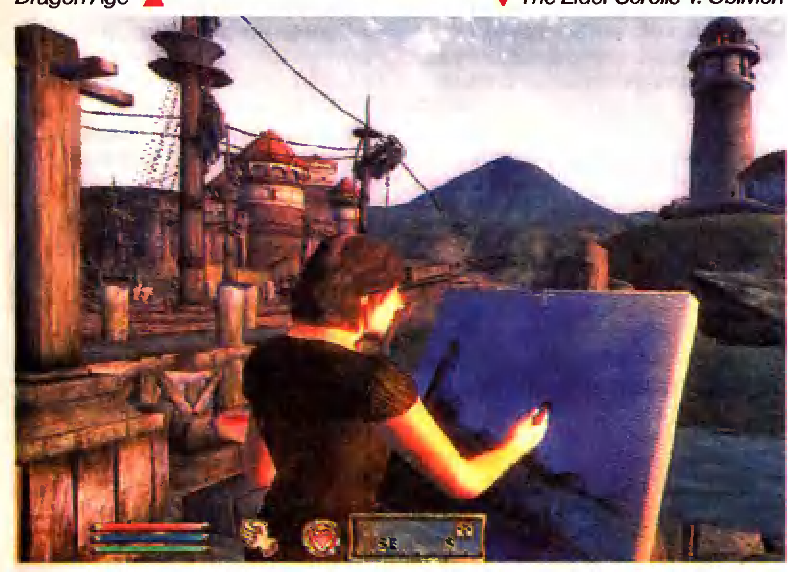
Новости, связанные с многострадальным **GTA: San Andreas** не перестают сходить с первых полос игровых изданий. И в последнее время скатываются в откровенную идиотию планетарных масштабов: так, американская ассоциация Sex Workers Protest Outreach, защищающая права девиц легкого поведения (в простонародье — проституток), решила лишний раз "пропиариться", потребовав от общественности бойкотировать GTA, а от Take-Two — остановить продажу игры в нынешнем варианте. Все дело в том, что главгерой San Andreas может пользоваться услугами проституток, восстанавливая здоровье, а после — убивать их, возвращая потраченные деньги (дошло до того, что в австралийской версии GTA:SA "ночные бабочки" бессмертны, как Дункан МакКлауд). Нарекания торговок телом вызвал и сюжетный момент с изнасилованием их коллеги... Предлагаю всем почитателям GTA: SA в отместку бойкотировать услуги женщин легкого поведения! Кстати, никому за время игры в San Andreas не показалось, что там белых дискриминируют? Ну хотя бы потому, что главный герой — негр... Может, групповой иск сообразим?;) Если серьезно, то подобные "инициативы" лично меня уже достали до зубовного скрежета. Постараюсь впредь не останавливаться подробно на юридических развлечениях алчных иноземцев, а писать что-нибудь типа: "Опять GTA: San Andreas. В общем, вы поняли";).



Dragon Age ▲



▼ The Elder Scrolls 4: Oblivion





Timeshift ▲

▼ Paraworld



Прояснилась информация о сроках выхода ряда ожидаемых проектов издательства THQ: идейный наследник знаменитого Total Annihilation (пожалуй, первой "настоящей" 3D-RTS), проект Supreme Commander, появится лишь в первом квартале 2007 года, а менее амбициозная, но потенциально отнюдь не менее интересная, RTS Company of Heroes выйдет в сентябре года нынешнего. Самое сладкое — на закуску: **S.T.A.L.K.E.R.** опять перенесен (1 кв. 2007) и даже не значится в официальных планах GSC World Publishing (!!!). По данным коллег с DTF (со ссылкой на официальную пресс-конференцию GSC), на данный момент ведутся тяжелые переговоры с THQ и будущее проекта представляется весьма туманным. Полагаю, впрочем, что после n-го переноса в отсутствие проблем у "Сталкера" перестали верить даже закостенелые оптимисты.

В недавнем интервью легенда геймдева, тов. **Джон Ромеро (John Romero)**, заявил, что вместе со строго засекреченной командой в данный момент он работает над строго засекреченной оригинальной и крупнобюджетной (по цифрам — гораздо больше 10 млн. долл.) MMORPG. Напомню, что в июле прошлого года "отец Doom" ушел из Midway Entertainment на вольные хлеба. Анонс, судя по всему, не заставит себя ждать.

Издательская компания Activision приобрела права на создание и публикацию игр по серии **Transformers** во всем мире (за исключением Страны Восходящего Солнца). Чего это издатели Doom и Quake вдруг заинтересовались противостоянием автоботов с десептиконами? Все просто: в июле следующего года выходит голливудский блокбастер о войне многометровых "мехов"-трансформеров. Стало быть, пора уж и "игровое сопровождение" готовить.

В одном интервью продюсер Battlefield 2: Modern Combat намекнул на то, как будет называться и чему посвящаться следующий проект компании. Результатом решения несложных математических задачек (3213/3X2 и S.R. 4588164) становится одно и то же число. 2142 — это и деленное на три 3213, умноженное затем на два, и квадратный корень из 4588164. Стало быть, следующий масштабный проект DICE-овцев будет называться не иначе как **Battlefield 2142** и станет всерьез соперничать, например, с играми серии Tribes: Vengeance или Unreal Tournament. Впрочем, до официальных анонсов я бы поостерегся всерьез обсуждать "футуристический Battlefield": возможно, у Дэна Блэкстоуна (Dan Blackstone) просто специфическое чувство юмора.

Новоявленная польская студия **The Farm 51**, состоящая из профессионалов, работавших над MoH: Alied Assault и Painkiller, сообщила о том, что занимается созданием кроссплатформенного (PC/Xbox360) FPS-ужастика на обновленном движке Painkiller, а также двух отдельных Nintendo DS-проектов.

В очередной раз откладывается "эпическая" RTS **Paraworld**, повествующая о жизни и войнах параллельного мира, населенного людьми и огромными динозаврами. На сей раз задержка вызвана желанием немецких разработчиков из SEK провести полномасштабное мультиплейерное-тестирование. Следите за развитием событий на http://www.paraworld. com, но хочется верить, что к концу августа игру мы все-таки увидим.

THQ купила Digital Illusions New York (экс-Trauma Studios, разработчик модификации Desert Combat к Battlefield 1942), "проброшенную" на 200 тыс. дол. Digital Illusions CE — из оговоренных 500 тыс. стоимости DICE выплатили DI NY лишь 300 тыс. Невезучую "Травму" (вот уж действительно, "как вы яхту назовете"...) THQ переименовали в Kaos Studios (тоже милое названьице) и сделали собственной внутренней студией. Первый самостоятельный проект "хаосовцев" запланирован на следующий год.

Николай "Nickky" Щетько

Проблемы игропрома

Не слишком удачным оказался конец 2005 года для ряда крупных игроков рынка развлекательного ПО. Например, гигант цифровых развлечений **Electronic Arts** отрапортовал о заметном падении объемов продаж (на 11%) и сопутствующим снижении квартальной чистой прибыли — 259 млн. дол. против 375 млн. дол. за аналогичный период 2004-го года. Следствие неутешительных цифр — уменьшение штата на 5%, т.е. 325 человек. "Реструктуризация", связанная с переориентировкой на игры для консолей третьего поколения, а также завершение крупных проектов (того же Godfather) послужили причинами сокращения ряда работников студий EA Redwood Shores, EA Tiburon и EA Vancouver.

Еще паршивее обстоят дела у **Atari**: некогда крепкий издатель в последнем квартале (закончившемся 31 декабря 2005) сильно сдал и понес потери в 4,8 млн. долл. — этот факт просто ошарашивает, если учесть, что за аналогичный период 2004 года Atari была в плюсе на 19,6 млн. (!!!) Динамика ситуации мрачная: только за три квартала 2006 финансового года компания потеряла 62,8 млн. дол, хотя 2005-ый финансовый закончила с прибылью — 14,8 млн. Выход из сложившейся ситуации очевиден: либо продажа части активов (Atari есть что продать — например, Shiny Entertainment), либо сокращение штата, либо выпуск большого количества качественных игр. Например, если Obsidian не напортачит, Neverwinter Nights 2 просто обязан удаться. Надеюсь, руководство компании сумеет провести ее через черные полосы, которые, судя по финансовым отчетам издательств, накрыли всю индустрию.

Французская **Infogrames**, "родительница" Atari, не вылазит из минуса уже седьмой год подряд, хотя теперь дела, похоже, реально плохи: продажи составили 170,8 млн. евро (при 215,7 млн. за третий квартал прошлого финансового года), но они не принесли компании прибыли — лишь "убыли" в размере 31,1 млн. евро. А кредиторы не дремлют: до конца марта Infogrames обязана изыскать и выплатить, в сумме, около 40 млн. евро долгов! Очевидно, портфель брэндов (среди которых — Driver, Unreal, Roller Coaster Tycoon, Dungeons & Dragons) Infogrames и Atari в ближайшее время сильно уменьшится в размерах...

Ходят слухи, что у грозного игродела **Lionhead**, студии Питера Мулине, тоже не все гладко: компания The Movies и Black & White 2 продались меньшими тиражами, чем ожидалось, и всерьез стоит вопрос о продаже компании. В числе возможных покупателей, как гласят кулуарные слухи — Microsoft и Ubisoft. В данный же момент Lionhead ищет издателя для консольного варианта The Movies и готовит адд-он для его PC-версии.

Activision, по той же причине, что и EA ("оптимизация расходов") отправила на вольные хлеба целых 7% персонала — 150 человек.

Новости российских издателей

Компания "Бука" во втором квартале сего года выпустит на постсоветских просторах аркадные гонки **Flatout 2**, продолжение исключительно качественного продукта полуторагодичной давности от финских разработчиков. Оригинальная версия должна выйти до конца марта.

Фанаты ролевых игр, не владеющие английским языком на достаточном уровне, ликуют: компания 1С издаст локализованную "Акеллой" версию **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, долгожданного наследника Morro-wind! Когда произойдет это знаменательное событие, сказать трудно, но хочется верить, что с переводом акелловцы управятся до лета, да и 1С не подкачает. Пока же суть да дело, подождем релиза оригинальной версии и понадеемся, что ожидания преданных фанатов не окажутся обманутыми.

Акелла же сообщила о том, что подписан контракт на распространение ей в России и странах СНГ успешной логической игры **Deadly Rooms of Death: Journey to Rooted Hold** компании Caravel Games. Сроки появления "DROD: Лабиринты смерти" в продаже пока неизвестны.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Serious Sam 2

Название локализации:
Крутой Сэм 2
Разработчик: *Croteam*
Локализатор/издатель:
1С/ Логрус
Количество дисков в локализованной версии: *4 CD/ 1DVD*



Здоровенный детина, который носится по здоровенным уровням со здоровенной пушкой и убивает здоровенных монстров — комплексное описание Serious Sam. В паспорте второй части необходимо изменить лишь одно слово. На смену монстрам пришли гигантские игрушки.

Яркая, высокотехнологичная графика с поддержкой современных эффектов, мультяшный дизайн и общая атмосфера праздничного балагана как нельзя лучше подойдут для снятия напряжения после унылых коридоров какого-нибудь F.E.A.R. или DOOM3. Вторая часть удивила еще и сюжетом, призванным спародировать, кажется, все на свете в рамках одной игры. Досталось всем, от Элвиса до Дюка Нюкема, который "форева".

Локализацию оценивать было сложно. Все-таки скупой на слоги английский язык как нельзя более подходит для плоских шуточек, изливаемых персонажами всех мастей. Да еще память услужливо выговаривает "а вот здесь он не там акцент сделал, а вот эту фразу нужно было сказать тверже"есвежа память об оригинале. Тем не менее, актеры подобраны удачно. Грубоватая хрипотца Сэма, тонюсенькие кривляния пигмеев — то, что надо.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 9

Lockust

Act of War: Direct Action

Название локализации:
Act of War: Шок и трепет
Разработчик: *Eugen Systems*
Локализатор/издатель:
Руссобит-М
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*



Вы когда-нибудь задумывались над тем, кто на самом деле правит этим миром? Политики? Мафия? Нет! Миром правит нефть, а сильнее тот, у кого ее больше. Так, по крайней мере, считают в Eugen Systems, создавшие отличную "реал тайм" стратегию Act of War (AoW), основной сюжет которой крутится вокруг нефтяного кризиса.

Компания Руссобит-М, взявшаяся за столь ответственное мероприятие, как русифицирование данной игры, подошла к делу серьезно и основательно. С одной стороны, AoW не особенно изобилует текстами, нуждающимися в переводе. Однако, с другой стороны, она полна огромного количества видеороликов и диалогов которые, конечно же, должны быть достойно озвучены, ведь порой фраза, сказанная с нужной интонацией, может заменить целую страницу текста.

Что ж, в отношении локализации нареканий нет. Справились, придраться фактически не к чему. В процессе прохождения не было замечено ни одного ляпсуса, ни единой неточности в сравнении с оригиналом. Все надписи, названия и прочее переведено максимально точно и доступно. Актеры, озвучивающие персонажей, заслуживают отдельной похвалы. Их голоса не режут слух наигранным пафосом или невыразительностью. Наоборот, чудесно вписываясь в атмосферу игры, они помогают более точно создавать образы героев. Шрифты не выделяются ничем особенным, но вписываются в строгую, стильную картину игрового оформления. Мануал настолько подробно описывает все аспекты игры и ее юниты, что чтение может затянуться на долгие часы. Кроме того, он пестрит разнообразными художественными зарисовками, еще больше погружающими игрока в атмосферу игры. Хорошая игра и великолепная локализация.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

Belfegor

Legion Arena

Название локализации: *"Легионы Рима"*
Локализатор: *"Акелла"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



Legion Arena — тактическая стратегия, чей сюжет вертится вокруг возвышения Римской Республики (впоследствии — Империи), а также борьбы кельтских племен с завоевателями из Вечного города.

Большая часть наработок самого тактического движка перешла из глобальных стратегий от той же команды, поэтому ничего кардинально нового здесь нет. За исключением очень большой и интересной римской кампании, отражающей практически все ведущие сражения римской армии в I тысячелетии до н.э. Еще один приятный момент — ваши войска набираются опыта, переходят из битвы в битву, обзаводятся новым снаряжением. Так что к концу кампании вполне реально собрать войско закаленных преторианцев, "выносящих" все на своем пути. Ну а локализацию игры подготовила компания "Акелла", вот о ней-то мы сегодня и поговорим.

Начинается все, как водится, со вступительного ролика. Вообще в игре очень много роликов — после каждого этапа всех трех кампаний нам расскажут о ваших достижениях и поставят новые цели. Все ролики переведены на русский язык, и переведены достаточно профессионально. Конечно, историки не упустят найти пару-тройку ошибок, но все они не слишком критичны. Хотелось бы также, чтобы "голос за кадром" отличался несколько большей выразительностью, а то получается, что все сообщения зачитываются с монотонной интонацией, без выражения, что не есть хорошо.

Начав играть, вы поймете, что с военно-исторической терминологией переводчики были знакомы. К примеру, те же названия юнитов ("гастаты", "принципы", "триарии", "преторианцы") локализованы верно.

Что касается характеристик юнитов, их перевод мне понравился. Не понравилось только желание сокращать все и вся, даже там, где спокойно вместился бы полный термин. Прилично переведены и наименования улучшений, предметов оружия и снаряжения. Тексты с описаниями миссий также выполнены на добротном уровне, хотя некоторые римские имена и пишутся несколько по-другому, но заметить это "неподкованному" глазу очень сложно.

В целом, перевод оставляет о себе хорошее впечатление. Конечно, на шедевральный уровень он не вышел, но как "очень хороший" зарекомендовал себя вне всякого сомнения. С учетом того, что локализация вышла практически одновременно с оригиналом, высокая оценка "Легионам Рима" вполне заслужена.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 8.

Morgul Angmarsky

Bad Mojo

Название локализации: *"Bad Mojo: Путь таракана"*
Локализатор/издатель: *Логрус/1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD (плюс 1 DVD с дополнительными материалами).*
Дата выхода оригинальной версии игры: *1996 г.*



Вы когда-нибудь пытались представить себя в качестве домашнего таракана? Да-да, именно того существа, которое каждая домохозяйка считает своим долгом уничтожить самым извращенным способом? Прочувствовать на себе, что значит быть постоянным квартирантом и вечным изгоем одновременно, пожить немного в той самой "изнанке" человеческого мира? И когда мы в шкуре главного героя проползаем по крышке стола, заляпанного чем-то липким и противным, в голову невольно закрадывается крамольная мысль: "А ведь он и взаправду выглядит именно так". Эта игра — настоящее путешествие по отрендеренным задникам действительности, царящей практически в каждой квартире. Ироничная, атмосферная и на удивление интересная игра, дарящая нам возможность прочувствовать всю соль горькой и сложной судьбы этих маленьких домашних "чудовищ".

1С, уже издавна приобщающая русскоговорящих ценителей классики к проектам "золотой" старины, ввиду римейка Bad Mojo, вышедшего в 2004 году, решила одарить сим весьма неожиданным подарком и нас. Кроме диска с игрой, данное издание содержит дополнительный DVD-диск с целой кучей материалов об игре, вроде концепт-артов, интервью с разработчиками, видео-прохождением игры с закадровым комментированием. К сожалению, все вышеперечисленное даже в русском издании игры осталось на родном английском языке, что не может не огорчить людей, покупающих локализации исключительно из-за незнания языка. Не радует также отсутствие полноценного руководства: мы имеем лишь маленький Readme, описывающий особенности инсталляции и проблему с выставлением разрешения экрана, — согласитесь, не самая полезная информация об игре.

К внутриигровой озвучке и переводу претензий практически нет. Местами актеры фальшивят, однако в большинстве случаев играют просто отлично, тексты, частично адаптированные под русскую аудиторию, не страдают перегруженностью "остроумными" фразами и помогают лучше прочувствовать тонкую атмосферу игры. Даже надписи на бэкграундах (вроде газетных статей или просто случайных надписей, мало относящихся к сюжету игры) перерисованы по-русски — в глаза бросается лишь то, что эта работа была проделана частично, и порой на экране возникает мешанина из английских и русских текстов, что не может не раздражать. Однако в целом локализация оставляет довольно приятное впечатление и, несомненно, рекомендуется в качестве пополнения личной коллекции классики жанра.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 7.

Kirmash

Max Payne 2

Название локализации: *Max Payne 2*
Разработчик: *Rockstar Games*
Локализатор/издатель:
1С/ Логрус
Количество дисков в локализованной версии: *3 CD*



Милашка Макс, повелитель времени и самый кровожадный полицейский по совместительству, ко второй части сделал пластическую операцию, пересел на усовершенствованный графический движок и среди первых показал преимущества реалистичной физики, дарованной генератором по имени Havok.

История полицейского, который в качестве аргумента признает только пистолет, а вместо слов — пули, на этот раз всеми силами пытается следовать канонам голливудских боевиков. Мы окунаемся то в прошлое, то в настоящее, знакомимся с его комплексами и проблемами, с головой погружаемся в депрессивный нуар ночного Нью-Йорка. Вторая часть вышла намного глубже первой. Сюжетно. Но вот в плане процесса игра уже не так блистает, как некогда оригинал. Досадная неравномерность и скоротечность стали основной причиной того, что ее плохо приняли и поставили крест на разработке третьей части. Тем не менее, Max Payne 2 — по настоящему мужской проект, достойный того, чтобы занять свое место в коллекции. За одну только атмосферу можно простить все огрехи.

Локализация игры выполнена на удивление тщательно. Корректные шрифты, приятный перевод комиксов, через которые передается основной массив информации, адекватная озвучка героев... За исключением Влада и криминальных элементов. У первого неудачно подобран голос — слишком мягкий для такого прожженного циника и босса не самой слабой группировки. Ну, а элементы уже стараются кто во что горазд, чтобы сойти за неодушевленных роботов. Вдвойне таких приятно убивать.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8

Lockust

Call of Duty2

Название локализации: *Call of Duty 2*
Разработчик: *Activision*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Call of Duty — одно сочетание этих слов уже давно вызывает у геймеров воспоминания о днях боевой славы, проведенных перед экранами мониторов. Вот мы и дождались — наконец-то вышла локализованная версия второй части этого неподражаемого шутера о Второй Мировой. Надо отметить, что локализацию мы получили довольно быстро, впрочем, задержать выход русифицированной версии столь атмосферной и со всех сторон великолепной игры было бы просто кощунством. И с полной уверенностью можно сказать, что 1С постаралась на славу. В короткий срок ребята сделали работу качественно и весьма профессионально.

Все вступительные тексты перед миссиями переведены художественно и главное точно. Шрифты — точь-в-точь такие же, как в оригинале, — это, конечно же, похвально. Что действительно великолепно в этой локализации, так это озвучка.

Актеры подобраны замечательно. Их голоса, как нельзя лучше подходят к тому адскому действу, что творится на экране. Будь то отчаянные крики при напористой атаке врага или патриотичное "За родину!" при наступлении — такими моментами можно восхищаться.

Помню, только-только услышав радиопризыв немецкой стороны к русским солдатам "Русские воины, слошите орушие. Каждый сдафшийся допровольно, получит теплую одежду и пищу...", я просто онемел, настолько правдоподобно звучал голос немецкого агитатора. Браво!

Небольшой недостаток озвучивания состоит в том, что когда голос говорящего NPS стихает, губы его продолжают шевелиться (что американец растянет в три минуты, русский выскажет за одну :). Упущение небольшое, да и, впрочем, это единственный негативный момент локализации.

В остальном она придерживается того же высокого уровня: игре сопутствует простое и понятное "руководство пользователя" и подробный "read me"-файл, который даст рекомендации по игре в Интеренете и укажет, куда обратиться по техническим вопросам.

Оценка игры:8
Оценка локализации: 9

Belfegor

БЛИЦ

Несмотря на то, что до 80-90% информации большинство людей получают при помощи органов зрения, звук для нас не менее важен. Ведь действительно, все доносящееся из колонок/наушников ("эмбиент", звуки, музыка) позволяет создать уникальное игровое настроение, сильнее затянуть игрока в мир по ту сторону монитора... Неудивительно, что посвященный звуковому оформлению игр "Блиц" получился интересным и насыщенным, хоть и порой чуточку банальным. В любом случае, судите [себя] сами:



Автор рис. Count

"О ИГРА, УШЕЙ МОИХ УСЛАДА!" (МАРТ'2006)

ЗЛОПЫХАТЕЛЬ: Саундтрек композитора Нобуо Уэмацу к играм серии Final Fantasy — бессмертен!

Next: Для меня, как любителя квестов и stealth-экшнов, хороший звук в гульке очень важен, чтобы не пропустить какой-нибудь мелочи, понадобившейся бы мне в будущем; поэтому стараюсь выбирать игры с достойным звуковым сопровождением.

Belfegor: Единственное и неповторимое звучание, не раздражающее во время работы (и даже помогающее) — главная тема TES3: Morrowind. Я просто плыву по волнам блаженства....

POVAR: Симфонии маэстро из HoMM 3 неподражаемы, бесподобны и просто великолепны! Также особого внимания заслуживает музыка из KotoR первого. Искал по всей сети, скачал и слушаю уже год. Лучшей музыки, чем в этих играх, еще не нашел (да и вряд ли кто-нибудь переплюнет).

Away: Приятно играть в DOOM 3 в наушниках ночью с выключенным в комнате светом. Сначала от каждого звука шарахаешься. Но потом привыкаешь. Это насчет звуков. А из музыки — очень понравились саундтреки к NFSU 1, Silent Hill 4 и Singles 2. В Civilization 4, кстати, тоже очень хорошее музыкальное сопровождение. Недавно взял Advent Rising, игра оказалась средненькой, а вот саундтрек от Томми Талларико (Tommy Tallarico) — эпический Мегасаундтрек! Я даже не ожидал. Особенно понравилась главная тема и песня Greater Lights в исполнении Шарлотты Мартин (Charlotte Martin).

barney: В Халф-Лайве 2 заставляли содрогаться вопли краб-хэдов. Пускай музыкальное сопровождение не такое богатое, но динамические электронные "заставочки" драйва только добавляли. Ничего лишнего. Все гениальное просто.

"Шим" Дмитрий: Я уже 3 года играю, и все эти годы обходился без звука и музыки, ибо они только раздражают меня. Потому что я глухой. Но вот в итогах года игра FEAR стала победителем в номинации "Лучший звук" и описание ее звука заинтересовало меня — я решил включить колонки. Чтобы слышать звук, я ставлю колонки впритык к клавиатуре и слышу вибрацию звука. И вам скажу, что эту игру без звукового сопровождения мне уже неинтересно проходить. Так как я уже первую половину FEAR-а прошел без звука, то решил начать сначала, чтобы насладиться звуком. Действительно, только в этой игре звук очень хорошо нагнетает атмосферу. Пробовал включить звук в DOOMе 3 — не то. Хотя я не могу отличить оттенки, все равно согласен, что у FEARа лучший звук 2005- года.

Dizz: Лучшие эффекты и эмбиент из того, что я слышал, — в Doom 3. С openAL, Audigy 2 и 5.1 акустикой. Музыка — Diablo 2. Качественный звук в последнее время, несомненно, стал доступнее...

Striker: Прочитал тему блица, и почему-то в первую очередь вспомнились не саундтреки, а именно звуковые эффекты, да и просто звуковое оформление. Например, Silent Hunter III. Вроде ничего необычного, все до предела просто, но как приятно ласкают слух четкие, мелодичные приказы и ответы на немецком, шум волн, шипенье торпед, взрывы глубинных бомб — даже они не вызывают отвращения, а скорее наоборот, еще сильней заставляют поверить в правдивость происходящего, ведь по ним можно судить, насколько близко прошел эсминец, и где будет его следующая атака...

Ruud: Самый классный саундтрек был в NFS: Underground. Я и сейчас в телефоне ношу 4 песни из этих гонок. Еще неплох звук в Half-Life 2. А вообще, я считаю музыку из игр второсортной, исключения — симуляторы и NFS.

Virus_672: Все зависит от жанра игры. Например, для всевозможных хорроров звук есть основополагающая часть: так, уже немало народа перестало чувствовать себя сухо и комфортно на адреналиновом забеге под названием Silent Hill 3 (ох, помню я этот звон колоколов в метро, когда на меня с радостным подвыванием вприпрыжку мчалась веселенькая компания собачек с неизвестно кем и зачем распиленными мордами). С другими цацками такая же борода: в UT2k4 под электронный беспредел я разрывал с BioRifle тушки врагов, в C&C:Generals под что-то невнятно пафосно-героическое сбрасывал американцам ракеты с ядерной начинкой, а в Neverwinter Nights подолгу отсиживался и медитировал в подземелье, дабы насладиться звуком падающих с потолка капелек под какую-то тихую мелодию... Вы могли подумать, что, написав вышеизложенное, я являюсь самозабвенным фэном звуковых наворотов, совершаю каждый день паломничество в Храм Святого Усилителя и Левого Наушника, и даже мобильный телефон у меня с EAX. Нифига, друзья! Приятную для глаз графику и качественный, не "под копирку", сюжетец я ставлю выше и ни за что не отдам денежку на новую звуковуху. Но и без хорошей музычки играть не буду, т.к. именно эта самая музычка создает атмосферу — а это, все знают, и есть самое главное в играх.

LoOK: Однозначно, звук и музыка рулят в серии Silent Hill. Там за счет этого половина атмосферы держится. Акира Ямаока дело знает! Проработано все: от музыки, которая гениальна, до огромного набора звуков шагов и тревожного шипения сломанного радиоприемника. А по голосам персонажей легко угадывается их характер. В общем, звук в этой серии на 11 по десятибалльной шкале. Отлично подобран звук и музыка к мега-квесту The Neverhood — все звучит очень прикольно и после прохождения игры еще долго напевается под нос. Еще очень понравилась музыка в Космических Рейнджерах (по сей день некоторые треки в Винампе висят). Также преотличная музыка в консольной серии Castlevania — передает атмосферу и цепляет за душу, особенно если вы любите классическую музыку и ее рок-вариации. Все перечисленное — мое самое любимое. А так можно было бы список и продолжить...

D3liriuM: Самая обалденная музыка в Космических рейнджерах 2. Залетая на планету фэян готов часами сидеть и слушать.

Werewolf: Больше всего понравился саундтрек Painkiller`а. Разработчики молодцы, не стали пихать в игру музыку разных жанров, чтобы она понравилась всем, и тем кто слушает попсу, и тем кто слушает электронику, и тем кто слушает рок. По-моему, саундтрек Painkiller`а — эталон для шутеров, ибо мочить монстров под забойный метал гораздо приятнее, чем под какой-нить природный эмбиент или симфонический оркестр. Такой саундтрек, на мой взгляд, создает подходящее настроение для данного жанра компьютерных игр — злость, ярость, в каком-то смысле — веселье.

Farso: На мой взгляд, лучшая музыка — в играх по D&D, таких как Baldur's Gate и IceWind Dale. Просто хорошая и приятная, она заменяется на великолепную во время масштабных боев и сюжетных событий. Подобных атмосферных эпических мелодий я не слышал ни до этих игр, ни после. Не зря саундтрэки Baldur's Gate 2 и IceWind Dale 1 выходили отдельными изданиями.

Master Den: Больше всего мне запомнилось звуковое оформление NFS: Most Wanted. Ты мчишься вперед, затаив дыхание, все вокруг расплылось от бешеной скорости, впереди только дорога, а над ухом слышен рев двигателя.

November: Звук, конечно, играет огромную роль в создании атмосферы игры, формировании ее облика, имиджа. Но озвучка бывает плохая/хорошая, а бывает — гениальная. Гениальной я считаю музыку из HMM4, озвучку 2-го и 3-го Hitman-ов. Но пока на первом месте для меня — Divine Divinity. Потому что в ней каждый (подчеркиваю, каждый!) трек — шедевр.

M!cr0$0ft: Можете кидать в меня тухлыми яйцами и помидорами, но крутой звук (не самый) — в Корсарах II или Пиратах Карибского моря или как их там правильно назвать. Конечно, этого не понять обладателям обычных пищалок, но как же приятно, когда твой сабвуфер содрогается от выстрелов всех орудий твоего же линкора и ты, естественно, знаешь, что эти ядра сейчас поджарят соседний корабль.

Bashka: Недавно решил вспомнить старые добрые времена — запустил X-COM 1. Я впервые услышал в нем музыку! Тревожный трек, который заставляет сердце биться быстрее и сильнее ощущать на своей шкуре злобный нрав захватчиков-инопланетян, заставляет еще больше беречь свою команду от мутонов и крисалидов...

Set: Painkiller. Под его брутальную и тяжелую музыку классно было монстров валить. NFS: Underground 1-2. До сих пор некоторые темы из этих игр в Winamp'е висят, которые с удовольствием можно послушать когда угодно. А вот уже в MW саундтрек совсем плохой, который хочется отрубить совсем и включить любимый Winamp. Некоторые темы из спортивных симуляторов FIFA или NHL тоже на уровне, слушаются с удовольствием.

Миротворец: Больше всего мне запомнилась музыка из главного меню игры Red Alert 2, а именно — Hell March. Такая воспламеняющая душу музыка, что мне иной раз хотелось взять винтовку и с криком "Служу советскому союзу!" отправиться воевать! Даже не важно с кем.

Top: В моем плэйлисте достойное место занимают шикарные песни из Driv3r. Пожалуй, самые запоминающиеся композиции для меня. Ну а лучший звук стопудово в Thief 3.

Mihaэl: Для меня звук в игре — не главное, но, на самом деле, куда ж без него? Помнится, когда я еще был в школе, играя на тамошних компах в незабываемую и незабвенную игру KKND без звука, безумно обрадовался, когда учительница разрешила мне взять наушники и подключить их к компу. Это были мои первые впечатления о звуке в играх, и, тогда, естественно, тот звук казался мне сверхъестественным. Из современных игр лучший звук — в Космических рэйнджерах и Painkiller'е. Вот уж где не хотелось менять на ВинАмп.

Amadeus: Две последние части Silent Hill, морская тема из HoMM 4, Painkiller и Проект "Бродяги". Код доступа: РАЙ — стал поклонником хорошей электроники благодаря этой великолепной игре. Это из музыки. Из внутриигрового эмбиента лучшее, что я пока слышал, был Thief 3. А вообще, считаю музыкальную составляющую игры для себя важной, иногда — даже слишком. Сколько проектов прошло мимо из-за отсутствия качественного звука и саундтрека.

753crook: Я минут 30 сидел под впечатлением от трека Late Goodbye из второго Max Payne — он как нельзя лучше передает настроение самой игры. А еще очень приятно разъезжать на украденой колымаге из GTA Vice City под беззаботные песенки радио. Особенно обрадовала песенка 99 Luftballons...

Monax: Раз уж заговорили о музыке, то не вспомнить Fahrenheit просто невозможно! Настолько атмосферной музыки я, признаться, не слышал давно. Сразу вспоминаются такие великолепные композиции, как Santa Monica, Say Goodbye, Just an Illusion... Что примечательно, так это полное соответствие трэков общей атмосфере и духу игры. На протяжении всего прохождения отключать колонки совершенно не хочется. Музыка "Фаренгейта" завораживает, притягивает. Не поверите, но при первом прохождении игры я вообще забыл про геймплей. Я просто стоял у включенного музыкального центра в квартире Лукаса и наслаждался здешними саундтрэками. Так держать, Quantic Dream!

Четырко Артем: Все части Prince of Persia — вот она, "ушей моих услада"! Особенно PoP: Sands of Time — The Halls of Learning!!

S|five|R: 1-ое место, несомненно, занимает Fahrenheit (именно ей вы должны были дать игру года...). 2-ое место: Chaser от Cauldron (до сей поры помню бодрую музычку моей любимой игры). 3-е место: NFS: Undeground (композиции, выбранные EA games, не только отлично вписывались в ритм игры, но и стали весьма популярными в нашей стране!).

iZa!N: Самый класный саундтрек к игре — это, без сомнения, саундтрек Акиры Ямаоки к серии Silent Hill! И это не обсуждается — он попросту гениален! Чуть ниже стоят саундтреки к Final Fantasy X, Metal Gear Solid 1-3, Project IGI 1 и 2, Mafia, Max Payne 1 и 2, Fahrenheit, Freedom Figters, Hitman 1-4, Half-Life 2, Resident Evil все (кроме левых типа Gun Survivor)... А по звукам (страшно аж да жути) — опять Silent Hill, за ним идет Thief: Deadly Shadows (психушка...), Aliens vs. Predator 2, F.E.A.R., Resident Evil (Code Veronica)... Так что, если встретите эти игрушки — обязательно поиграйте в них, естественно с хорошими колонками или наушниками, или с хорошим теликом (PS2):-) P.S. Отдельное СПАСИБО Хидео Кодзиме за Metal Gear! Жду MGS 4: Guns of the Patriots!

Unisol: На мой взгляд, самый крутой звук — в Deus Ex за номером 1. Особенно в главном меню.

Коломбо: Самый лучший саундтрек — "гитарные переборы" из первой части Diablo. И, конечно, саундтреки игр серии Silent Hill, особенно второй части. Как сейчас помню, стоит Джеймс и рассказывает о письме полученном от жены, умершей три года назад, в котором она просит его вернуться в их особое место. И это все под великолепнейшую музыку, этот момент задел меня сильно, что-то дрогнуло внутри.

Astaroth: Rome: Total War/Barba-rian Invasion — регулярно играю уже около двух лет и ни разу не захотелось выключить музыку или заменить винампом.

mc: В GTA:SA, когда CJ разбивался, он издавал такой характерный звук, что мой слабонервный брат очень морщился и лез на стены...

whistler: Помню, как играл в Diablo 2 на одном диске. Из звуков пираты не оставили практически ничего, не считая озвучки самоцветов, про музыку и ролики, разумеется, и говорить не стоит. Но когда я вволю наигрался в D2 "One CD edition", мой друг дал мне поиграть дьяблу на трех дисках, тоже пиратскую. Когда я запустил игру, то чуть не обалдел! Как же много я потерял!! Чего стоят одни удары Чарси молотком по наковальне, а музыка — блаженство!

FL!GS28: У меня есть геймерское хобби (достаточно популярное, но все же) — коллекционирую лучший музон не только из хитовых игр. Freelancer, NFS-ы, Принцы Персидские, Silent Hill 3, SRS, Sims... Но лучшим считаю трек, который играет в конце 1-го Макса Пэйна — офигенная тема! Рекомендую всем, кто не слышал.

Тролик: Звук в играх можно приравнивать к воздуху: когда нету — задыхаешься, то есть не можешь нормально играть; когда есть — не замечаешь, когда много — башню сносит, то есть поражаешься гениальности.

Gnominator: Очень порадовал саундтрек Космических рейнджеров 2, особенно песня в титрах. После того, как я услышал ее, мне вновь захотелось исполнить свою детскую мечту — стать космонавтом.

Tular: Одни из лучших звуков — это те, что в Clive Barker's Undying. Одна музыка из меню чего стоит! А когда идешь по мрачным коридорам поместья, слышишь лишь завывания ветра да свои собственные шаги. Идешь, идешь... А тут как призрак под потолком засмеется, да как напугает! И таких примеров еще много можно привести. Да, в этой игре атмосферу сделал именно звук...

Окончание на стр. 7

НАША ПОЧТА

Существуют вещи, деньгам неподвластные
(наблюдение)

"Конечно, когда-нибудь ситуация изменится, но до тех пор не только наша студия, но и многие другие компании будут с успехом выкидывать на рынок то, что эстеты называют "трэшевыми поделками", и неплохо на этом зарабатывать"
А. Лашин, А. Белкин — разработчики игры "Бой с тенью" (из постмортема игры на DTF.RU).

Пожалуй, к теме денег мы в рамках "НП" так или иначе обращались: эта самая востребованная и самая, как ни крути, "грязная" тема не раз проскальзывала и в письмах, и в моих комментариях. Лишний раз проблему "вертящей мир" гадости, которой каждому хотелось бы заграбастать побольше, поднимать, конечно, не стоит. Но об одном интересном прецеденте молчать нельзя: сегодня в традиционном вступительном слове предлагаю поговорить о разработчиках, легких деньгах, "трэше" в играх, репутации и вкусах. На первый взгляд пестровато, правда? Спокойствие, очень скоро все станет на свои места. Перед тем, как начать, добавлю лишь, что тема миновала февральский номер исключительно по причине его "разгрузочности" (от моих вступительных речей), но за прошедшее время нисколько не утратила актуальности.

Завязка такова: ведущий российский "отраслевой" ресурс по разработке игр, DTF.ru (интервью с Александром Федоровым, его создателем, ищите на 30-31 странице), в середине января публикует у себя очередной "постмортем". Этим словом (по сути, калька с латинского post mortem — "после смерти") в геймдеве называют небольшой рассказ разработчика об особенностях создания и выпуска той или иной игры, анализа допущенных в процессе ошибок и реализованных выигрышных ходов. Постмортемы представляют собой исключительно познавательное чтение, в особенности — для игроков, не знакомых с конвейером игропрома. Не менее интересны подобные материалы и самим разработчикам, в первую очередь — начинающим. Чужие набитые шишки запоминаются пусть и не так крепко, как встреченные на собственном пути "грабли", но все же помогают коллегам.

"Ну, опубликовали", — скажете вы, — "и что тут такого?" Да, действительно, на DTF.ru постоянно появляются десятки разнообразных интересных материалов, в том числе — и подобного склада. Но на этот раз опубликованный "постмортем" вызвал огромный резонанс среди играющей и "игросоздающей" общественности — в первую очередь, конечно, среди игроков. Почему? Наверное, потому, что в материале "Бой с тенью": сделано с особым цинизмом", разработчики (А. Лашин и А. Белкин из "Акеллы") с юмором и гордостью рассказывали о том, как они здорово за четыре месяца сделали "на коленке" и успешно продали (80 тыс. копий) не слишком высокого качества игру для "целевой аудитории", которая, по мнению создателей, "настолько тупа, что схавает даже такую ... [вырезано цензурой]". Впрочем, вследствие "неоднозначности" реакции читателей редакция сайта вскоре благоразумно ограничила доступ к статье, хотя ее нелегальные перепечатки можно запросто найти в Сети (см., например, http://jimmyvalentine.livejournal.com/1118.html или http://forums.goha.ru/showpost.php?s=609e181b71bda9b50293802431cc06db&p=770269&postcount=9).

Что греха таить — каждый профессионал, пусть подсознательно, свысока смотрит на несведущих в своем деле. Юрист снисходительно и с легкой усмешкой поглядывает на ограниченных в знании правовых норм сограждан, журналист — на силящихся связать три слова читателей, художник — на аудиторию, которая в силу своей природной ограниченности тщетно пытается воспринять высокий полет мысли творца, автослесарь — на водителей-белоручек, боящихся самостоятельно завернуть гайку под капотом, девелопер — на "тупых и казуальных" геймеров... Это легкое пренебрежение, вероятно, часть человеческой природы и естественный спутник многих профессионалов/экспертов. Не верите? Тогда вспомните, с каким выражением лица вы объясняли "чайнику", где у компьютера "any key" ;).

Задаром никто не работает, это аксиома. Более того, бесплатно даже электричество не подается, вода по трубам не течет, телефон не звонит. Человеку хочется жить, а не существовать; ему также хочется кушать, одеваться и развлекаться. Понятное дело, на все это нужны деньги. Глупо вещать о том, что "художник должен быть беден", а также высокомерно заявлять о своем неиссякаемом энтузиазме и том, что мол "я работаю не ради денег" — таких энтузиастов-альтруистов (скорее, правда, инфантильных лицемеров) впору заносить в Красную книгу. Итак, деньги нужны. Пусть даже они — зло, без них все и все куда как "злее". Способы добычи необходимых количеств дензнаков у каждого свои. Рассмотреть все — невозможно (да и не нужно), мы остановимся лишь на одном из них. Сей широко известный способ именуется "халтурой" и означает, как правило, дополнительный (обычно — легкий) заработок сверх основного, либо недобросовестную и небрежную работу, а также ее результат. Судя по мнению обозревателей, игроков да и самих разработчиков, "Бой с тенью" — типичная халтура. Создатели даже называют игру "трэшем" (от англ. trash — хлам, мусор, брак, ерунда и т.п.). Впрочем, этот "трэш по лицензии" принес, надо полагать, "Акелле" немалый доход: в скандальном постмортеме упоминается, что "Бой с тенью" стал одной из наиболее успешных игр компании в прошлом году.

Лично я ничего не имею против халтуры — особенно в том случае, если "основная" зарплата невелика, а кушать и одеваться — хочется. Но ведь халтура бывает очень разной! Журналист может за деньги приписать чему бы то ни было несуществующие преимущества, а автослесарь — спустя рукава подкрутить тормозную систему "плановой" машины, чтобы сэкономить время на подхалтуриваемый ремонт. Разработчик игры может сознательно выпустить небрежно сляпанную поделку под яркой обложкой-лицензией, приговаривая "все равно схавают". Все они, конечно, получат дензнаки за "работу". Но в то же время они утратят что-то большее. То, что нельзя измерить деньгами. Они потеряют свою репутацию — важнейшее в цивилизованном мире деловое свойство. Ведь читатель перестанет доверять журналисту, который однажды (или многократно) превезнес ерунду. Автосервис халатного автослесаря потеряет часть клиентов. С разработчиком откажутся работать ревнительно относящиеся к качеству продукта издатели, а "обжегшиеся" игроки больше никогда не купят игру с лейблом халтурщиков на обложке. В то же время, журналист может в сжатые сроки за отдельную плату написать ранее не планировавшийся материал, автослесарь — в нерабочее время ответственно починить "отдельно проплаченную" машину, разработчик — опять-таки, во внеурочное время, нарисовать арт для чужого проекта. И это будет уже совсем другой халтурой. Не той, рассмотренной выше, которую еще в народе с пренебрежением называют "сшибанием бабла" — данный процесс имеет гадкое свойство "аукаться" самым различным образом, как правило — неприятным...

На мой взгляд, поводов гордиться тем, что на дешевую низкокачественную поделку по модной лицензии купились десятки тысяч игроков, нет. И даже афишировать это, имхо, не стоит. Кто знает, возможно, часть покупателей была соблазнена громким названием (фильм действительно не самый "высокоинтеллектуальный" — но что с того?), часть — "особо циничной" рекламной кампанией с подставными скриншотами на журнальных разворотах, а остальным просто впихнули "новую интересную мочилку" продавцы. Да, возможно, покупатели оказались не слишком разборчивы, возможно, их вкусы действительно оставляют желать лучшего. Но ведь проблема засилья низкокачественных продуктов на рынке — проблема не только потребителей, но и производителей! А уж коль делаете ширпотребный "трэш", зачем пенять на аудиторию? Некрасиво выглядит: мол, смотрите, какие они глупые — купили дурацкую игру, скроенную для них, балбесов, такими замечательными, дальновидными и умными нами...

Навряд ли игроки купили бы диск с "Боем...", если бы знали, что разработчики считают их "тупыми" и готовыми "хавать" любые отходы жизнедеятельности игропрома (между прочим, основой игры стали куски многострадального проекта Axle Rage/Rage Rider). Полагаю, клиента нужно уважать вне зависимости от его вкусов, умственных и физических способностей, манеры одеваться/держаться и т.д. Хотя бы потому, что этот человек тебя кормит. Если мне парикмахер будет хамить и намекать на какие-то физические или умственные недостатки, то долго я в его парикмахерской не задержусь. Более того, я там никогда больше не покажусь, и уж конечно постараюсь обеспечить соответствующую "рекламу" заведению в кругу знакомых. Конечно, можно работать по принципу "нам клиентов хватит", а также тешить себя мыслями о том, что, цитирую, "публике плевать, кто сделал трэш, никто не собирается выслеживать разработчиков, укорять их за то, что "сделали ..." и показывать на них пальцами на улице". Любопытно, что в голосовании DTF по следам скандального постмортема, на вопрос "Готовы ли вы участвовать в разработке проекта низкого качества и в короткие сроки?" примерно 250 разработчиков (из 400 участвовавших) ответили "Да, если это сулит материальную выгоду". Комментарии, полагаю, излишни.

Что ж, продолжайте штамповать низкопробные поделки в погоне за длинным рублем, господа игроделы. Только помните, что игроки далеко не так тупы, как вы думаете. Помните, что низкопробная гадость быстро приедается, а репутация, даже в наших диких странах, — отнюдь не пустой звук. К счастью.

Простите, я, кажется, опять перебрал со вступлением... Итак, почта:



[Анонимно]

Здравствуйте Никки, здравствуйте уважаемая редакция! Итак, пролистав относительно неплохой номер Виртуалки, я дошел до рубрики "Лучшие игры 2005 года". И уже первая номинация очень меня мягко сказать разочаровала: Civilization 4 — игра года. Эта игра не может стать игрой года по простой причине — эта вся та же цивилизация, но на новом движке.

Будем считать, что игрой года стало переиздание "все той же" Цивилизации на новом движке ;). Кстати, ключевых отличий от третьей цивилизации (не говоря уже о 1-2) в "четверке" — более чем достаточно. Взять хотя бы отсутствие pollution и введение civics. На мой взгляд, звание совершенно оправданное.

Ну да ладно, дальше я вычитал, что главным претендентом этой игры была игра "Мор.Утопия" — думается, игра года должна быть хотя бы со средненьким графическим движком.

Конечно, и обязательно с поддержкой Shader Model 3,0...

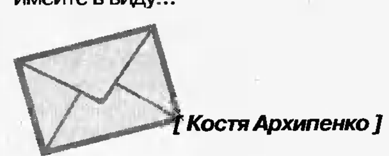
Дальше я посмотрел претендентов на звание лучший FPS — господа, а где же F.E.A.R.? Конечно, эта игра не оправдала всех наших надежд, но все равно очень хороша. Где еще вы увидите такие спецэффекты, такую графику и такой искусственный интеллект? Дальше у нас идет лучший симулятор — по вашим словам, это NFS: Most Wanted. Ну какой это симулятор? Это чистые аркадные гонки, также как и его претендент — Juiced. Также я заметил, что лучшей стратегией года стал адд-он — после этого мне уже захотелось выкинуть этот номер куда подальше, но я все-таки удержался. Дальше — самая оригинальная игра — "Мор.Утопия" Ну разве за последние года три выходили игры, более оригинальные, чем Darwinia?

Как минимум из "не менее оригинальных" вспоминаются Tron 2,0, Fahrenheit. Да и "Мор. Утопия" сам по себе далеко не заурядная игрушка...

Но когда я посмотрел, что лучшая графика у Quake 4, я просто смял этот номер и выкинул его куда подальше, что, кстати, сделали и большинство моих друзей. В общем, хочу дать очень ценный совет — в следующий раз подходите к определению лучших игр более ответственно, иначе вы растеряете большую часть ваших читателей. Этим письмом я никого не хотел обидеть.

Я тоже не хочу никого обидеть, но, на мой взгляд, слишком уж ревностное отношение к подобным "раздачам слонов" — глупость. Дайте, наконец, возможность другим поошибаться вволю! Неужели "ВР" пытается кому-то навязать мнение? Обратить в свою веру? Настойчиво стремиться привить свой вкус? Отнюдь! Авторы газеты просто подводят итоги не самого лучшего, скажем прямо, игрового года. Вы не согласны с результатами? Прекрасно! Устраивайтесь с друзьями работать в редакцию "ВР", а в следующем году голосуйте все вместе "правильно":-\ Пора бы уже понять, что "выбор редакции" — отнюдь не абсолютная и непогрешимая истина. Более того, он никогда подобным образом не позиционировался. "Выбор редакции" — лишь усредненное мнение работающих в "ВР" авторов. Которые, как и любые люди, довольно субъективны. Которые могут ошибаться. Да и какая разница, признает "ВР" (или любое другое специализированное СМИ) вашу любимую "Super Mario 2005" игрой года? Главное, чтобы вам самим нравилось.

Кстати, нервные клетки восстанавливаются очень неспешно — имейте в виду...



[Костя Архипенко]

Привет, редакция "ВР" и Nickky в частности! Читаю вас уже года два, наверное, и по поводу газеты скажу лишь, что она не стала хуже или лучше — какой была, такой и осталась, просто перестала удивлять тех читателей, которые читают вас очень давно.

Вот они и пытаются раскритиковать вас, мол, "раньше была отличная газета, а сейчас — черт знает что!". Раньше господа и трава была зеленее, и солнышко ярче светило. Чем дольше мы живем в этом мире, тем более тусклым кажется солнце, а трава и вовсе выглядит пожелтевшей. Так было всегда и так происходит с каждым психически вменяемым человеком. Просто первые ощущения — самые сильные. Так происходит и с играми. Но с ними (играми) не все так просто и не все так плохо, как кажется сейчас игрокам со стажем. Игры сейчас переживают смуту — новых идей появляется очень и очень мало, а старые проверенные концепции запихивают, куда только можно, да еще и бренды к ним хотят привинтить подороже. А все затем, чтобы успешно срубить побольше деньжат. Но так не может быть вечно — все течет, все меняется. Из-за чего особенности игр, заявленные в период разработки, не доживают до релиза? Да из-за того, что пока гнались за технологией, пришел издатель и заявленные особенности, так и остались на бумаге, а на прилавке появилась очередная техноемка. Конечно, здесь я утрирую, но так случается очень и очень часто.

Мне кажется, что все зачастую гораздо банальнее. Что-то, как оказывается на практике, не может быть реализовано принципиально, на что-то не хватает квалификации программистов, что-то забаговано до ужаса (а ловля багов займет даже не месяцы!..), что-то по времени займет раза в три больше при разработке, чем было запланировано, — оттого и обрубают фичи. Роль издателя в этом нелегком процессе сводится к тому, чтобы не дать команде уйти в бесконечный цикл самосовершенствования, смены движков/возможностей, а также ограничить стремление создателей к идеалу жесткой датой релиза.

Из этого следует, что "новые" игры, по моему мнению, появятся либо после разделения труда (одна компания пишет движок, другая придумывает концепцию, третья — звук и музыку — работникам не приходится распыляться на все, а четко сосредоточиться на чем-то одном),

Боюсь, этого не будет, "потому что этого не будет никогда". Например, пусть видео и звук можно отдать "на сторону". Даже художества всячески можно выдать на откуп аутсорсерам и специалистам, но... возникнет проблема координации их действий! А судя по тому, что большинство разработчиков не может толком скоординировать даже своих сотрудников, сидящих в одном офисе, то шансы того, что у значительно более "диверсифицированной" (разделенной, то бишь) команды получится что-то человеческое и/или играбельное стремятся к абсолютному нулю. Опять таки, геймдизайнер, программист графического движка и общая команда программистов должны обязательно работать в одной упряжке — в противном случае даже "нечеловеческое" будет исключительно сложно "родить"...

либо тогда, как в плане технологий будет затишье (что вряд ли), а у разработчиков появится время посидеть над сюжетом, проработать боевую систему и сбалансировать персонажей.

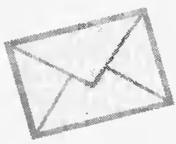
Я полагаю, они будут руководствоваться принципом целесообразности и делать лишь то, что востребовано пользователями. Пять низкобюджеток за три месяца? Не вопрос, сейчас наклепаем! Без разницы, что сюжеты — никакие, от боевой системы — одно гордое название, а персонажи — угловатые и ненастоящие. Зато пять проектов, на которых можно отлично нагреться. А делать что-то долго и нудно — неинтересно. Во-первых, это долго и нудно (плюс неинтересно;), во-вторых — вложенные деньги вернутся не сразу, если вообще вернутся. В случае же масс-конвейера все просто. Не удалась одна низкобюджетка — корректируем другую, быстро продаем, полученные деньги пускаем в оборот.

В то же время, на мой взгляд, мы уже можем поиграться в игры, не созданные по мотивам, — это игры наших молодых разработчиков (одни "Космические Рейнджеры" чего стоят!) Конечно, многие из них не идеальны в плане технологий и грешат глюками, но это вопрос времени — молодые команды однажды наберутся опыта и справятся с этими проблемами. И сейчас, на мой взгляд, свой взор нужно обратить именно на игровой рынок постсоветского пространства, а также попробовать себя в играх настольных.

Действительно, есть все предпосылки к тому, чтобы "наши" в ближайшее время задали жару Западу.

А вообще я настроен оптимистически, И считаю, что мы еще поиграем и в новые отличные шутеры от id и во что-нибудь новенькое от Сида Майера и в какой-нибудь совершенно новый NFS. И считаю я так, несмотря на то, что играю с 7 лет (и от игр по большому счету уже устал). Так что играйте в игры и надейтесь на лучшее, а главное — не тратьте на них все свободное время, ведь чем меньше мы играем, тем больше новый ощущений остается испытать в будущем и тем больше времени остается на жизнь реальную.

Интересные мысли, хорошие пожелания и оптимизм — искренне благодарю автора за последние строки и подписываюсь под ними. Все будет здорово, мы еще поиграем!



[ВОЛКОЛАК]

Здравствуйте, уважаемая редакция ВР! Хочу продолжить начатую ранее господином aleX'ом Shark'ом тему кризиса игр. Письмо вышеуказанного товарища было в целом верное, хотя не содержало главного — причин сложившейся ситуации. А причины есть, и они не совсем утешительны.

Дело в том, что продукция игроделов показывает как бы слепок нашего игрового общества, чьи интересы (большинства) и учитывают игровые компании. Не берусь судить, сами ли мы сформировали именно такой спрос или игроделы воспользовались лозунгом "формируй мнение клиента под свой товар", но факт налицо — широким массам не нужны излишне оригинальные и новаторские идеи, смысл действий главного героя давно в большинстве популярных игр сводится к позывам спинного мозга... Что обсуждается в любом анонсированном проекте? Новые фишки графики и требования. Новаторскими идеями широкую публику не заманишь. Признаться, я испугался выражения лица молодого человека в компьютерном клубе, с диким фанатизмом в глазах крошащего лишенных инстинкта самосохранения монстров в Серьезном Сэме... Знаете, как большинство новой волны геймеров определяет качественный уровень игры? Если на пути встречается препятствие любого рода, требующее не только метких кликов мышкой, но и некоторого приложения ума, то спасти от анафемы такую игру может только обширный ряд читов. А небольшая "богемная" часть игрового общества витает в высоких сферах, ищет новые идеи в мире тотального клонирования и сетует на отсутствие оригинальных игр....

Тема перекликается с моим вступлением. Ведь действительно, спрос рождает предложение. Но сам спрос не появляется из ниоткуда! Он напрямую зависит от общего интеллектуального уровня тех, кому доступен современный ПК либо консоль. Чем сильнее проникновение компьютеров, тем больше "неопытных" игроков становятся потребителями игровой продукции. Того мэйнстрима, который и формирует их вкус. Получается замкнутый круг: издателям с разработчиками выгодно штамповать безликий ширпотреб, стимулируя, тем самым, все больший спрос на него...



[Master Den]

Привет, Ник! Здравствуй, редакция "ВР"! У меня накопилось много мыслей и вопросов. Во-первых, почему игры делают с такими большими системными требованиями? Ведь не все же смогут в них нормально сыграть, а всем хочется! Можно же делать игры на уровне NFS-MW: и красиво, и требования невысокие.

Почему делают такие игры? Это, безусловно, результат зверского заговора создателей игр и производителей железа;) На самом же деле, времени и ресурсов на оптимизацию кода всегда не хватает (судя по последним проектам), оттого и наводнены PC-шные просторы глючными и тормозными играми. О серьезной оптимизации мало кто задумывается, абы работало с более-менее приемлемой скоростью и, по возможности, без глюков. Позволить себе реализацию нескольких моделей рендеринга (как, например, в Half-Life 2) могут лишь немногие высокобюджетные проекты.

Второй вопрос: с помощью каких прог можно скачать что-либо увесистое из инета за короткое время? Например, патч к Корсарам 3, который "весит" не один десяток "метров", ведь так хочется в них поиграть без всяких багов и глюков (или хотя бы с их меньшим количеством), а, судя по обзору Morgul'a, это сделать невозможно... Спасибо за внимание. С уважением, ваш читатель Master Den.

Сами по себе программы не могут расширить твой интернет-канал и серьезно повлиять на скорость скачивания. Ни одна программа не сделает из обычного 56,6k модема сверхскоростное чудо. Однако во многих download-менеджерах (FlashGet, GetRight, ReGet) возможна работа в несколько потоков — есть случаи, когда такой подход позволяет несколько увеличить скорость скачивания.

Кстати, эмпирически установлено, что объем и количество патчей прямо пропорциональны коэффициенту кривизны рук разработчика, а также обратно пропорциональны длительности периода тестирования;)



[без подписи]

Привет, Nickky! Вот гляжу я на обложку "ВР" за февраль (и чего все любят так сокращать названия?), вижу жуткую морду главного героя Splinter Cell. А над ней — название газеты. Как всем известно, оно разноцветное. Слово "виртуальные" — фиолетовое, а "радости" — по радуге. Меня эти цвета подтолкнули на идею, что они символизируют жизнь геймера (а может и не геймера а просто так, любителя). Сначала тебе все "фиолетово" (общение с компом — незначительное), затем ты загораешься идеей ("надо бы, может, вон ту игру купить, и ту, и ту, и еще вот эту" — комп уже есть) и так до тех пор, пока не достигнешь точки кипения — желтый цвет. А затем постепенно играть надоедает (зеленый, голубой, синий), и вот тебе опять все фиолетово. За компом ты теперь больше работаешь или вообще его не включаешь...

Блеск! Самое главное, что жизненно-игровой цикл действительно подмечен исключительно верно. Сначала тебе "все фиолетово", потом несколько лет "кипишь", и, наконец, медленно остываешь, лишь изредка воспламеняясь от наиболее интересных новинок. Потом — снова "все фиолетово", уже до конца...

***

Поздравляю всех защитников и их прекрасных подзащитных дам с прошедшими праздниками и желаю здоровья, исполнения желаний и множества хороших игр Жду ваших мнений, предложений, пожеланий и просто размышлений об игровой жизни на адреса vr@nestormedia.com (редакционный), либо 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". Приятного вам месяца, увидимся в апреле!

Почтальон Nickky

БЛИЦ

Начало на стр. 5

InsajeR: Сегодня я опять загрузил старушку "Мафию". Услышал, как прекрасно поют птицы, как шелестит листва, как шумит город. А как звучит голос Томми в сочетании с оркестровыми мелодиями! Когда я просматриваю финальный ролик игры, я снова и снова плачу. Ведь неважно, когда вышла игра. Неважно, какую картинку она показывает. Важно то, что звук не стареет. А если еще и игра хороша, то все вместе превращается в настоящий шедевр. Браво! Я аплодирую стоя.

Таэлин: Самые спокойные мелодии — в Heroes 4, Принце Персии и в Final Fantasy (в последней — только главные темы). Расслабляют. А вот лучшие боевые — в первом Doom, Duke Nukem 3D, UT2k4 и первом Quake. Вписываются в атмосферу тотального острела всего живого. Ну а самые, на мой взгляд, мистические — в Silent Hill'е, и с этим многие согласятся. Ну еще заглавную тему Undying'a сюда можно добавить, уж очень она мне нравится.

Нортон: Лучший, на мой взгляд, звук в играх — это реплики комментаторов в официальной локализации Лиги Хаоса. Попробуйте поиграть без них — игра сразу теряет дикую долю привлекательности.

Михиус: Многие ценят в игре "атмосферу". А "атмосфера" — это то, как наше подсознание воспринимает игру в совокупности (псевдонаучное определение:) А по умению "пролезать в мозги" звук даст сто очков вперед графике. Что же главное для меня в звуке, что создает атмосферу? Конечно, он — Великий Эмбиент, он же — всевозможные фоновые звуки, наигрыши и т.д. — то, что зачастую просто не осознается, зато создает колоссальный эффект присутствия, погружения, причастности — не знаю даже как назвать. Гениальный эмбиент был во втором Фоллауте... Завораживающий — в "Воре". Уместнейший — в 3-х Героях. Отдельно хочется выделить музыку из Плэйнскейпа. Она потрясающе передавала настроение, которое хотели донести авторы.

Navio: Никогда не забуду музыку из SW: KOTOR (планеты Танис и Манаан) — замечательный пример, как можно грамотно сочетать атмосферу и подходящую к этой атмосфере музыку. Саундтрэк из Ку2 — настоящий шедевр. Даже трэки из 4-й кваки его не переплюнули.

DozER: Игра выживет без музыки, хотя на фоне конкурентов будет выглядеть инвалидом. Игра не выживет без эмбиента!

Sadako Yamamura: Звук очень много значит. Особенно для жанра Horror. Намного приятнее звучит звук с EAX, особенно если эта технология используется на полную мощь. Правда желательно для этого еще и хорошую звуковую систему иметь, тогда погружение в игру будет намного глубже.

newinferno: Без сомнения, самое лучшее звуковое сопровождение по праву принадлежит лучшей, по моему мнению, игре — Silent Hill 3. Музыка Акиры Ямаоки по праву заняла первое место в моей душе и моем сердце. Густая, плавно льющаяся музыка Silent Hill 3 погружает в свою ирреальность криками маленьких детей, стонами мутантов и миллионами других звуков. А за музыку я вообще готов аплодировать стоя.

Славич: А зачем в большинстве игр звук? Чтоб веселее было убивать и ломать черепа (любой action), в стратегиях — аналогично! Но вот в 2004 году мир увидел КР2: Доминаторы! Они и только они — игра "Как правильно сделать музыку в игре". Отличный саундтрек, а звук во время планетарных боев чего стоит...

Silver_Amber: Звук является паспортом любой игры. Что мы в первую очередь встречаем при запуске? Естественно, музыку. Игра без хорошо поставленного саундтрека никогда не сорвет банк, какой бы навороченной ни была графика. Взять, к примеру, "симулятор года" — Need for Speed: Most Wanted. Отличная графика, да и драйв есть, но в саундтреке — лишь 2-3 нормальные темы, в итоге отдувается Winamp. Однако осознать я это смог только после приобретения звуковой системы 5.1, которая заменила две маленькие "пищалочки". Вывод: разработчики должны делать сильный упор на озвучку, а геймеры — на свою звуковую систему.

MaXiM: Игровой саундтрек является для меня важнейшей частью игры. Я готов за отличнейшую музыку и звук простить даже невзрачную графику. К примеру, возьмем GTA: SA. Графика там не революционная, верно? Зато какая музыка! Бывало, едешь за очередным заданием, слушаешь радио, а потом вдруг останавливаешься посреди поля и начинаешь размышлять о жизни и подобных вещах. Еще один пример — Crime Life: Gang Wars. Кто играл, знает: местная графика — настоящая пытка. Но какой саундтрек! Только ради этого яростного рэпа я прошел эту игру до конца и иногда инсталлирую ее обратно, чтобы насладится музыкой D12, Doom's Man и других.

Aiax: Я поражен, чесслово. Я считал, что я один помешался на игровом звуке. Я думал, что только я мог так радоваться тому, что в моей "башне" замолк спикер, заиграл первый Sound Blaster, а монстры из Doom2 стали так потешно "тявкать". Давно это было... Теперь я сижу на SB Live! с совковой акустикой. И постоянно слушаю OSTы. А как я плакал, когда услышал главных героев из HL2, говорящих на русском во-от из того угла! А третий Doom? Ведь именно в этой игре можно не только слышать, но и ощущать, что, допустим, слева пролетел горящий "черепок", едва не задев твой шлем. Вот это и есть игровая "атмосфера"! А что вы первым делом смотрите, запуская новый NFS? Может быть EA Trax, как я? Ведь вспомните, уже в третьем NFSe была такая замечательная вещь, как динамическая музыка, которая изменялась вместе с ситуацией на дороге. Ну, согласитесь, что это усиливало "вливание" в игру. А может, вы слышали OST из Duke Nukem Forever? В общем, Let's rock!

TsAr: Изумительны оперные треки из Heroes of Might & Magic II. По полчаса из замка не вылезал, чтоб послушать их. Так же понравилось и то, что музыка менялась в зависимости от типа земли, над которой останавливался экран. И записаны они были на CD-дорожках, а не убиты с помощью сжатия. В четвертых Героях уже не то....

Count: Я очень даже неисправимый меломан. Существует не так уж много игр, способных захватить своим звуком. Одна из них — Metal Gear Solid. Пусть там не было мимики, но озучено было так, что это были для меня не обычные полигональные куклы, а действительно живые люди, за которых переживал, а не просто наблюдал через стекло монитора.

***

К сожалению (или счастью?) очередная достаточно широкая тема сузилась до рамок "Мой любимый саундтрек/звук". Впрочем, среди блиц-мнений попадались и приятные исключения, включающие дополнительные размышления по теме. Ответов было очень много — увы, в очередной раз пришлось ограничивать ваш полет фантазии и оставлять лишь наиболее характерные (и субъективно "наиболее интересные") мнения. Полный вариант Блица, как и прежде, можно обнаружить на нашем форуме — http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2006/02/112201.html.

Что касается "лучшего саунда", то тут, безусловно, маэстро Акира Ямаока со своими саундтреками к серии Silent Hill затмил всех: не только музыку, но и звук, и эмбиент в серии SH вспоминали очень часто, причем исключительно в восторженных тонах. Огромную порцию теплых слов в свой адрес получил и Джаспер Кид (серия Hitman и не только), и Роб Кинг (серия HoMM, третья и четвертая части), и Нобуо Уэмацу (серия Final Fantasy) — действительно, их музыка и аранжировки блистательны. Не менее качественными, по мнению читателей (к слову, я его полностью разделяю) оказались саундтреки Fahrenheit и "Космических Рейнджеров", Mafia, Painkiller и, конечно же, песня "Late Goodbye" в финале Max Payne 2.

Среди "компилятивных" саундтреков, безусловно, лидируют подборки из различных частей великого гоночного сериала NFS (от Underground до Most Wanted), да и GTA-шная концепция "внутриигрового радио" заслуживает самых-самых искренних похвал. По эмбиенту и звуку мнения разделились: субъективно, чаще всего вспоминали Silent Hill и Doom. На деле же практически в любом высокоуровневом современном шутере звуку уделяется должное внимание — и это правильно.

Что касается общих мыслей на тему звука, то, опять-таки, высказывались исключительно разумные мысли. Например, такая, что без правильного звукового сопровождения любая игра теряет значительную часть своего интереса. Для определенных жанров ("ужастики", стелс-экшены и т.п.) некачественный звук является верным признаком провала, ибо на него сильнейшим образом "завязаны" геймплей и игровая атмосфера в целом. Также верны замечания о том, что без более-менее качественного звука (не AC'97 в паре с "пищалками") значительная аудиочасть игры пройдет мимо. Много чего разумного говорили вы об игровом звуке.

Но, безусловно, это покажется совсем не важным в тот день, когда вы сможете сказать

"ИГРА-ИГРА, Я УЖЕ НЕ ТВОЙ!"

...Он продал дорогой видеоускоритель, выбросил консоль, раздарил все игровые диски, а теперь с удовлетворением наблюдает за резвым индикатором деинсталляции последней игры на винчестере — все, он свободен. Unreal-ы и Quake-и по сети остались в прошлом. Heroes и Warcraft счастливо забыты. Почти наркотическая зависимость от Lineage, Guild Wars и WoW преодолена. Да-да, он бросил игры. Они остались за очередным поворотом его жизненного пути. Почему он это сделал? Зачем? Все дело в том, что...

А ведь действительно, в чем дело? Почему этот гипотетический "он"[1] решил оставить любимое занятие? Возможно, он влюбился? Устроился на новую работу с супер-пупер перспективами? Решил повиноваться воле направивших на него тахионный бластер суровых инопланетян? Открыл собственное дело? Понял, что игры и компьютеры — суета сует, и решил сбежать? Стал экономить свое время? Осознал, что не найдет в играх ничего нового? Женился?.. В чем же дело, почему он так поступил?

Надеюсь, вы поняли вопрос. В громоздком виде он звучит примерно так: "Что сможет заставить вас бросить компьютерные/консольные игры?" Как вы думаете, когда/отчего вам суждено всерьез и надолго "завязать" с играми? Пусть даже не в столь яркой форме, как описано выше. Представьте, что ваш интерес к играм начал затухать и постепенно совсем угас. Отчего? В чем причина? Конечно, она наверняка важна. Наверняка значима. Но какова?

Уверен, что ваши серьезные мысли и размышления не замедлят материализоваться в форме посланий на нашем форуме (ищите ветку Блица под названием "БЛИЦ "ИГРА-ИГРА, Я УЖЕ НЕ ТВОЙ!" (март)" в разделе "газете") либо письмом на редакционный "бумажный" ящик (Минск, 220113, а/я 563, "Виртуальные радости", с пометкой "Блиц" на конверте).

[1] Милые дамы, искренне прошу вас не обижаться и в импровизированном предисловии местоимение "он" всюду смело менять на "она", не стесняясь "неправильных" окончаний!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Зельеваренье

Жанр: *настольно-печатная игра*
Разработчик/издатель: *дизайнерская группа "Столица"*
Количество игроков: *от 3 до 8, оптимально 5-6*
Длительность одной партии: *от 30 минут.*

Уроки. Обычно это слово вызывает в памяти моменты нудного сидения за партой в школе и рассматривания стен, в то время как учитель, мерно прохаживаясь по классу, разъясняет очередную тему из области истории, биологии или математики. Школьники же ждут перерыва, чтобы вдосталь побегать по коридорам и удовлетворить свою жажду общения с одноклассниками. Могут ли уроки быть привлекательными и интересными? В двух случаях, пожалуй, да. Первый — когда учителю удается заинтересовать детей, привлечь их к процессу познания. А второй — когда уроки происходят в игре. Такой, как "Зельеваренье".

"Зельеваренье" — настольно-печатная игра с использованием специальных карт, созданная Дизайнерской группой "Столица". Сюжет игры весьма незамысловат, но привлекателен, особенно для поклонников "Гарри Поттера" и аналогичной литературы. Все мы становимся учениками в Школе Чародеев и Магов, а цель — получить наилучшую оценку. Победит тот, кто создаст наибольшее количество волшебных эликсиров, порошков, талисманов и даже магических существ (вроде дракона).

Победные очки вам начисляются за новые элементы, собранные рецепты и участие в создании другим игроком ценных комбинаций элементов. Всего в игре 77 карт, каждая из которых несет в себе двоякую информацию. В верхней части карты обычно находится рецепт. Там указано его название, необходимые ингредиенты, а также количество очков, которое будет начислено собравшему рецепт игроку. Простейшие рецепты собираются из двух-трех ингредиентов, в качестве которых используются элементы (коих 16 штук). Из простейших рецептов могут собираться более сложные (но об этом несколько позже).

В начале игры сварить какое-нибудь зелье не так и просто. А все потому, что существуют правила разыгрывания карт. Обычно к вашему ходу на руках будет четыре карты (бывают и исключения, при применении заклинаний). Количество карт восстанавливается до пяти (недостающие берутся из общей колоды), после чего вы можете разыграть одну карту. Первый способ — выложить карту в шкаф элементов. Именно из этого места игроки берут элементы для сбора простейших рецептов. Поначалу кажется, что это действие не из лучших — действительно, зачем помогать другим игрокам сварить что-то ценное? Но учтите два момента. Во-первых, разыграть одну карту вы все равно обязаны, согласно правилам. Во-вторых, если удастся положить такой элемент, которого в шкафу еще нет, то одно очко вы получите. А это очко может стать решающим в конце партии...

Допустим, вы не хотите отдавать свои элементы соперникам, зато имеете возможность сварить что-то новенькое. Если это простейший рецепт, то способ изготовления его прост. Разыгрываем с руки карту с рецептом и забираем из шкафа элементов карточки с соответствующими ингредиентами. И помните, брать какую-нибудь "белладонну" или "огненный свет" можно только из шкафа, а не из своей руки. Собрали что-то? Замечательно, получите соответствующее ценности рецепта число очков — и смело передавайте ход другому сопернику. Ждать многого от простейших рецептов не стоит, но хоть двумя-тремя очками вы обеспечены будете.

Гораздо более прибыльный способ получения победных очков — создание эликсира (талисмана, существа и т.д.) из уже собранных другими игроками или вами простейших рецептов. В таком случае последние разбираются на части, сами карты с рецептами становятся ингредиентами для нового рецепта, а элементы, которые входили в них как составляющие возвращаются в шкаф. Тут уже можно получить и четыре, и даже десять победных очков. Но есть один маленький нюанс, который в корне все меняет: половину от полученных вами очков достанется владельцу ингредиентов нового зелья. С одной стороны, соперники на такой поддержке могут подняться "как на дрожжах", с другой — волноваться не стоит, ваша прибыль все равно перекроет возможные очковые приобретения соперников.

Какая же магическая школа без заклятий? И они в игре есть. Заклятий всего несколько штук, но они могут коренным образом перевернуть ход партии, выведя в лидеры игрока, ранее числившегося среди аутсайдеров. Заклятие может помочь разрушить рецепт другого игрока, взять карту из шкафа элементов в руку или же изменить собранное зелье на другое. Главный плюс применения магии — после отыгрыша заклятия вы получаете возможность использовать еще одну карту с руки. Так что вполне реально создать комбинацию, ведущую к выкладыванию на стол очень ценного зелья.

Игра продолжается до того счастливого (или несчастливого, смотря с чьей стороны посмотреть) момента, когда у игроков на руках закончатся карты. По общему количеству набранных очков определяется победитель. В общем-то, о правилах это все. Но вот об игровом процессе — нет.

Каждая партия в "Зельеваренье" протекает интересно и захватывающе. Удивителен тот факт, что игра одинаково привлекательна как для детей, так и для взрослых — была бы подходящая компания да немножко времени. Игроки рассматривают ингредиенты шкафа элементов, изучают рецепты друг у друга, делают неожиданные ходы и используют заклинания.

Внешне игра смотрится весьма привлекательно. Элементы отображаются картинками, что позволяет даже детям быстро сориентироваться в ситуации. Хотя карточки я бы все же рекомендовал вставить в обложки, чтобы избежать их преждевременного истирания и гибели.

Впрочем, есть у "Зельеваренья" и минусы. Самым значительным недостатком стоит признать необходимость просматривать все рецепты оппонентов при применении некоторых заклинаний. Это сильно замедляет игровой процесс и вызывает раздражение у игроков, ждущих своего хода. Плюс к тому, играть на двоих практически невозможно — теряется интерес к состязанию. Из чего следует простой вывод — "Зельеваренье" идеально подойдет для клубов или больших семей, а вот для коллектива из двух человек придется поискать что-то другое.

P.S. В настоящий момент разработчики выпустили первое дополнение к игре — "Университетский курс", карты которого могут быть добавлены к колоде оригинальной игры.

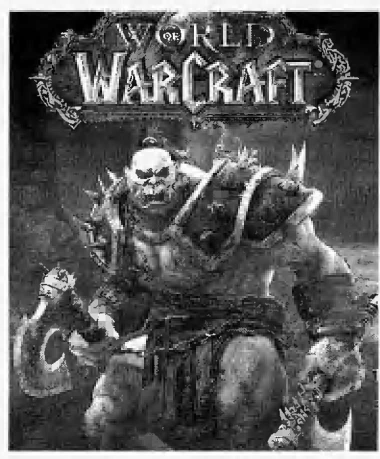
Оценка: 8. Отличная игра, не отнимающая много времени и предлагающая оригинальный геймплей. Всем немедленно отправляться варить зелья!

Morgul Angmarsky
Игра для обзора предоставлена Клубом Настольных Игр "Кронверк"

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

WoW в картах

Компания Upper Deck Entertainment порадует в августе этого года всех поклонников творчества Blizzard



Entertainment выпуском новой карточной игры — World of Warcraft. Колоды, отображающие разные стороны конфликта, позволят нам не только побороться друг с другом, но и путешествовать по подземельям, сражаясь с монстрами и добывая сокровища. Будем надеяться, что локализация игры выйдет как можно скорее.

Конструктор для "Кольца власти"

Компания "Звезда" выпустила специальную программу-конструктор, облегчающую игрокам набор армий для фэнтезийного воргейма "Кольцо власти". Основная задача конструктора — подсчет очков стоимости войска, что помогает избежать неприятностей при играх на турнирах и других официальных соревнованиях. Ищите конструктор по адресу http://www.ringofrule.ru/files/constructor.rar.

Новое "золото" для "Войны"

Дизайнерская группа "Столица" объявила о появлении в продаже с марта бустеров для СКИ "Война", содержащих в своем составе новые "золотые" (они же — очень редкие) карты — в количестве 42 штук, они должны серьезно изменить геймплей, дав шанс немецким колодам, основанным на бронетехнике, а также советским оборонительным колодам. Будут также выпущены специальные "золотые" бустера, содержащие в себе только очень редкие карты. Ну а уже в апреле-мае нас ждет новый сет игры, расширяющий ее географию. К сражениям на Восточном фронте Второй Мировой войны добавятся битвы в Северной Африке.

Фигурки для Mechwarrior

Уже в начале лета коллекционный воргейм MechWarrior Collectible Miniatures Game обзаведется расширением, в состав которого войдет 81 фигурка пехоты, техники и боевых роботов. Существенно поменяется многое в геймплее благодаря появлению мехов с новыми особенностями. В дальнейшем компания WizKids планирует добавить в игру стороны, ранее в ней не присутствовавшие.

Супермонстры

Поклонники ролевой системы D&D, а также воргейма Dungeons & Dragons Miniatures Game в ближайшее время познакомятся с новым сетом от Wizards of the Coast — War of the Dragon Queen Huge Pack. Основная цель дополнения — внесение в игру миниатюр большого масштаба, превосходящих все выпущенное ранее. Драконы и прочие монстры, которых можно будет использовать как в баталиях на столе, так и в ролевых играх, начнут появляться с лета этого года.

После практикума в университет

Дизайнерская группа "Столица" выпустила первое дополнение к своей настольно-печатной игре "Зельеваренье". В коробке с названием "Университетский курс" скрывается 63 новые карты и вторая версия правил. Новая колода используется наравне со старой, добавляет в игру ряд дополнительных механик и карт заклинаний. Если вы желаете ознакомиться с новыми правилами "Зельеваренья", идите на http://www.gamewar.ru/zelye/uc.htm.

Кому да Винчи?

Появилась новая настольно-печатная игра "Код да Винчи" от компании "Астрайт", уже в названии которой видна отсылка к роману Дэна Брауна. Собирая реликвии и продвигаясь по ступенькам Ордена Тайного Знания,





мы попытаемся стать Великим Магистром, подчинив себе тем самым остальных игроков. Но помните, ситуация в любой момент может измениться, если ваши артефакты попадут в руки соперника. Так что не зевайте, прячьте их получше и прикрывайте ловушками. Длительность одной партии занимает от получаса, а играть в ней может от 3 до 6 человек.

ЧАВО? "Война"!

Список часто задаваемых вопросов и ответов на них к коллекционной карточной игре "Война", действие которой разворачивается на фронтах Второй Мировой, пополнился информацией по новому блоку "Вторжение". Ищите его на http://www.game-war.ru/faq.htm.

Средневековая башня

Компания Rio Grande Games выпускает в марте дополнение к настольно-печатной игре Carcassonne, более известной у нас под локализованным названием "Средневековье". Carcassonne: The Tower принесет вместе с собой не только новые игровые квадраты, но и механику, позволяющую откладывать карточки в специальную башню, приберегая их для дальнейшего использования. Дата выхода русскоязычной версии дополнения пока не названа.

Новые герои "Звездных войн"

Те, кто предрекал коллекционной игре с миниатюрами Star Wars от Wizards of the Coast скорую смерть из-за окончания киноэпопеи, просчитались. Да, все ведущие персонажи из фильмов уже нашли свое воплощение в проекте. Но остались ведь еще и книги по миру "Звездных войн", а число их исчисляется десятками, если не сотнями. И расширение Champions of the Force Expansion, запланированное на конец весны, познакомит нас с героями нескольких таких произведений. Ну а в случае его успеха, выпуск аналогичных дополнений продолжится.

Искусство тактики

Наконец-то в Интернете появился сайт, посвященный историческому воргейму Art of Tactics, созданному группой россиян во главе с Алексеем Калининым. Информация об игре, репортажи с полей сражений, а также форум ждут вас на http://artoftactics.com/rus. Вскорости там появится и FAQ по игре, чего давно требуют поклонники системы.

Morgul Angmarsky

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Пререлиз "Когтей Хаоса" в Гомеле

29 января в Гомеле прошел пререлиз третьего допсета коллекционной карточной игры "Берсерк" — "Когти Хаоса". Представители Гомеля, Речицы и Хойников сражались не только за призы, но и за право поехать на весенний Гран-При в Москву. Нетрудно догадаться, что победу одержал лучший на данный момент в СНГ игрок — Арастович Сергей. Именно он стал победителем предыдущего Гран-При, и теперь мы верим, что Сергей выиграет его и весной. Так что пожелаем ему удачи.

Показы игр на "Менесконе"

В воскресенье, 2 апреля, каждый желающий посмотреть на новинки индустрии настольных игр сможет это сделать. На Пятом Всебелорусском Фестивале Ролевого Моделировани "Менескон-2006" Клубом настольных игр "Кронверк" будут организованы показы новейших и самых интересных проектов. "Зельеваренье" и "Князья", "Диктатор-контроль" и "Крылья войны", Sid Meier's Civilization: The Boardgame и "Средневековье", "Берсерк" и "Война" — сесть за игровой стол, опробовать эти и другие игры можно будет на фестивале. Более подробная информация появится в ближайшем будущем на http://www.boardgames.rpg.by.

ОБЗОР

80 Days: Around the World Adventure

Гонка на время

Название игры в локализованной версии: *"Вокруг света за 80 дней"*
Жанр: *квест / приключение / аркада*
Разработчик: *Frogwares Game Development Studio*
Издатель в СНГ: *Buka Entertainment*
Дата релиза: *февраль 2006*
Количество дисков в оригинальной версии: *3 CD, 1 DVD.*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *Return to Mysterious Island, The Robots*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III\AMD 1000 МГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV\AMD 2 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 128 Мб памяти*

Что можно сделать за 80 дней? Вырастить урожай, построить дом, съесть 80 завтраков, обедов и ужинов. А можно объехать вокруг света. На спор, конечно, иначе теряется всякое удовольствие от путешествия.

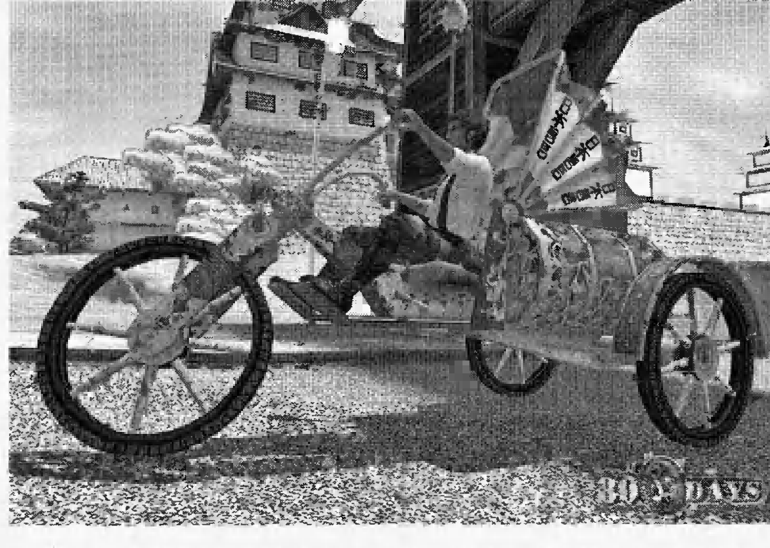
Лондонский клуб Реформ всегда объединял лучших изобретателей и путешественников. Имя Филиаса Фогга стало нарицательным — еще бы, объехать весь мир всего за 80 дней. Время идет, новых рекордов и гениальных открытий в клубе поубавилось, а околонаучные споры скептиков и оптимистов разгораются все сильнее: действительно ли это возможно — пробежать по глобусу за такой малый срок. В запале очередной дискуссии о подобном путешествии почетный член клуба, изобретатель, путешественник и лорд, Мэтью Лэвисхарт (Matthew Lavisheart) поставил на кон свое состояние и титул. Только вот старенький он очень и проехать через Египет, Индию, Японию и Северную Америку ему не по силам. Вот и обращается пока еще лорд за помощью к родному племяннику Оливеру Лавайсхарту и игрокам, чтобы присмотрели за юношей, уберегли и подсказали в нужный момент кровиночке. Ну, а раз вы все равно объедете весь мир, то соберите по дороге старые чертежи родственника — глядишь, пригодятся по случаю или разбогатеете на паре патентов по возвращении.

Пароходом, поездом, пешком

Время — деньги и пройденный километраж. Мучительный выбор подстерегает игрока на каждом шагу. Уже во время первой остановки в Каире вам или придется ждать ровно сутки, пока откроется таможня, или нарушить закон и самовольно проникнуть в город. Если здешний аркадный стелс вам не по душе — дайте взятку полисмену. Сведите дебет с кредитом: выиграли сутки времени и, если доблестные служители закона нас не заметили, 200 фунтов стерлингов. И так во всем. Устали — не ждите, пока персонаж упадет в изнеможении и сердобольные прохожие отнесут его в укрытие, купите номер в отеле, тогда выносливость восстановится не на 50 %, а на 100%. Потеряете то же самое время и немножко денег, но удвоите время пребывания в бодром состоянии. Увидели торговую палатку с едой — покупайте предложенное блюдо, 10-15% бодрости тоже не лишние.

Мелкие поручения от NPC лучше выполнять побыстрее, и никто не запрещает во имя успеха путешествия подкупать и лгать. В любом случае задания занимает немного времени и сил, а финансовую прибыль приносят ощутимую, да и в дальнейшем некоторые благодарные знакомые окажут серьезную помощь. Прокатится на автомоцикле, моноцикле, гоночном автомобиле, верблюде, слоне, волшебном ковре стоит фунтов 15-20, но выигрыш по времени за счет быстрого перемещения по городу в несколько раз перекрывает эту сумму. Правда, интересная задумка о скрупулезном учете времени, сил и денег сходит почти на нет, если выставить легкий уровень сложности.

Век 19 был бурным на события во всех частях света, и колоритных персонажей мы встретим более чем достаточно. Тут и представители шотландской организации, и сын детектива Фикса, унаследовавший от отца не только маниакальную страсть к преследованию и поимке преступников, но и мрачный характер и нелюбовь к лондонскому клубу Реформ. Герой переломной битвы Севера и Юга при Геттисбурге полковник Стэмп В. Проктор, немецкий археолог Отто, мечтающий о славе Шлимана, сказочная обольстительница Шахерезада, таинственный граф из Трансильвании, актрисы кино и цирка, самураи, дельцы Сан-Франциско — везде вы найдете противников и сторонников прогресса.









Выполнили все задания, нашли старых знакомых дяди и завели новых — отправляйтесь дальше. Только определитесь, на чем поедете дальше: на поезде, корабле или дирижабле. Каждый вид транспорта по-своему комфортен, быстр и опасен. Дирижабль, пароход и поезд — полноценные локации, со своими проблемами и заданиями от пассажиров и команды, аркадными мини-играми и небольшими расследованиями. В простые задания — найди-принеси — аккуратно вплетены любопытные головоломки. Если бы не подсказки от благодарных персонажей, многие загадки остались бы нерешенными. Не верите? А многие ли знают про символизм масок театра кабуки, читают на хинди и собирают икебаны? Вот то-то же.

Открытка из путешествия

Первая остановка — Каир. И, о Боже, как здесь хорошо. Солнце светит, вода искрится и посылает солнечных зайчиков. Воздух свеж и чист. Шейдерная тень сулит долгожданную прохладу. Пыльный город огромен: чтобы обойти его пешком, придется потратить целый игровой день. Но не только столица Египта поразит наше воображение — каждая локация (Бомбей, Иокогама, Сан-Франциско) застроена трехмерными зданиями, соответствуя архитектурному стилю и историческому периоду. Атмосферные явления в игре выше всяких похвал — снег, туман, проливной ливень, в дневном свете, во время заката или рассвета производят внушительное впечатление.

Голоса актеров из анимированных уст вылетают порой настолько быстро, что не успеваешь въехать в тему беседы (некоторых персонажей в английской версии игры приходится по несколько раз опрашивать — уж больно увлеклись акцентами и манерами разработчики). Разговор проходит в соответствии с традициями 19 века, нередко с национальным колоритом. Кое-где в диалогах и на улицах имеются горячие приветы из XX и XXI веков (GPRS-карта, интересы ЦРУ на Ближнем востоке, новый фильм Спилберга). Правда, скрытая реклама и шутки не раздражают, а, как и положено, вызывают улыбку.

Музыка не отстает от диалогов. Колоритные этнические ближне-, средне- и дальневосточные мелодии приятно разнообразили игровой процесс, а дополнительной наградой за мытарства по каждому уровню станет шикарно смонтированный видеоклип.

5 6 **7** 8 9 10

Большой плюс — это графическая реализация больших трехмерных локаций, работа с источниками света, смена ночи и дня, динамичные тени, детализация персонажей и техники; интересны и оригинальны загадки, любопытны задания и различные поручения. Сюжет первоначально выглядит глобально, но на поверку выходит неглубоким и быстротечным. Порадовало количество средств передвижения, что, безусловно, подчеркивает чувство эпохи и стимулирует тонус игрока, в отличие от неудачного сочетания аркадных и квестовых моментов, отвратительной для жанра адвентюр системы сохранений по чекпоинту и десятка глюков с диалогами и объектами на карте.

Kreivuez

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Star Wars: Empire at War

Жанр: *RTS/глобальная стратегия*
Разработчик: *Petroglyph*
Издатель: *LucasArts*
Похожесть: *Rome: Total War, Ascendacy, Ground Control II, Warhammer 40k*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Системные требования: *Pentium III — 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2 Gb Hard Disc Space*

Сколько веревочке ни виться, а конец все равно будет. Так можно сказать о практически любой игре, дата выхода которой была перенесена. Конечно, встречаются и в компьютерной индустрии свои исключения, взять хотя бы притчу во языцех Duke Nukem Forever или S.T.A.L.K.E.R. Но в большинстве случаев счастливый день все же наступает, и, волоча домой сетку с покупками из магазина, вы припоминаете, что где-то на дне ее лежит сияющий новенький диск, на котором записана та самая игра, ожидание которой длилось месяцами. В сладостном предвкушении вы жмуритесь от радости, никак не решаясь распаковать диск и провести инсталляцию, боясь разочарования и надеясь на лучшее. Но, в конце концов, любопытство и жажда нового пересиливает остальные чувства, и начинается придирчивая и скрупулезная оценка проекта, перемежаемая одобрительными возгласами или стонами разочарования. Тут уж как повезет. Повезло ли нам с вами на этот раз? Что удалось создать команде Petroglyph, и есть ли в игре слабое звено? На эти вопросы я могу ответить вам прямо сейчас, но лучше попытаюсь поддержать интригу, раскрывая подробности своего путешествия по далекой-далекой Галактике медленно и неспешно.

Перед вами, дамы и господа, очередная игра по миру "Звездных войн", известному западным геймерам под звучным и кратким названием Star Wars. История мира началась несколько десятилетий назад, и с тех пор он привлекает массы поклонников, число коих растет с каждым годом. Увеличивается и число игр по Star Wars. Впрочем, среди них редко попадаются достойные экземпляры, разработчики предпочитают "срубить бабки" и "смыться по-тихому", не дожидаясь разгневанных воплей публики и ящиков с тухлыми помидорами, летящих на сцену с явно недобрыми целями. Но упорство студий, разбросанных по разным уголкам мира, не знает границ. Не проходит и месяца, как на нас обрушивается очередной проект с лейблом Star Wars на обложке. В феврале им стала стратегия Star Wars: Empire at War, разработанная студией Petroglyph, многие сотрудники которой в свое время составляли костяк Westwood.

Окончание на стр. 10



ОБЗОР

Star Wars: Empire at War

Начало на стр. 9

Стратегия эта соединяет в себе два жанра, которые в последнее время часто любят жить-поживать под одной обложкой. Некогда совмещение RTS и глобальной стратегии казалось делом нереальным и даже кощунственным, теперь же большинство компаний только так и делает. Petroglyph не стала исключением, предложив нам управление своим государством в масштабах вселенной вкупе с тактическими битвами в космосе и на поверхности планет.

Поле боя отображает часть Галактики, на которой отмечены наиболее значимые планеты, известные по фильмам и книгам серии "Звездные войны". В кампании планет около 40, в сценариях число может быть таким же, а может и упасть до одного десятка. В любом случае, для победы обычно требуется контролировать львиную долю мира, или же выполнить специфические условия (к примеру, полностью уничтожить соперничающую фракцию и/или убить ее лидера). Сторон, увы, всего две, что отображает количество ведущих галактических сил, боровшихся за контроль над вселенной. Но есть и другие фракции — в космосе не раз и не два вам придется отбивать планеты у пиратов, проворачивающих свои делишки на окраинах мира. На поверхности планет встречается гражданское население, которое бывает весьма недружелюбно настроено к вторгшимся пришельцам, нарушающим патриархальный (или матриархальный) уклад жизни.

Но все другие фракции всего лишь статисты на фоне непрекращающейся борьбы Светлой и Темной стороны Силы, ареной боя которых может в любую минуту стать любая планета или же космическое пространство. Стороны действительно отличаются друг от друга, причем разительно. Видно это как на глобальном уровне, так и на тактическом.

Начнем с первого. Любителям силового способа решения проблемы как нельзя лучше подойдут имперцы. Деньги им достаются в качестве доходов от планет, и казна Палпатина при прочих равных на голову обходит повстанческую. Империя способна достичь небывалых вершин в области технологий, построив даже Звезду Смерти — ужасающее оружие, способное разрушать саму структуру планеты. Правда, создание вооружений и боевой техники обходится сторонникам "нового порядка" недешево — их образцы часто дороги, хотя и сполна оправдывают свое присутствие на поле боя. В области технологий эта сторона ни от кого не зависит — достаточно построить исследовательский центр. Однако у Империи есть один минус, компенсировать который хотя и возможно, но на это тратится время. В вопросах разведки сторонники Дарта Вейдера не сильны и предпочитают полагаться на рассылку по окружающим системам специальных роботов-шпионов. Впрочем, играть за Империю легко, в чем вы сами можете убедиться. Особенно, если не оголять отдаленные планеты, лишая их гарнизонов.

Совсем другое дело — Повстанцы. С деньгами у них плоховато, приходится довольствоваться малым. Зато они всегда могут украсть новую технологию, заслать на территорию Империи контрабандиста или совершить наглую диверсионную акцию против оппонента. Если бы не охотники за головами, служащие Императору, последнему пришлось бы совсем плохо, а так — Повстанцам приходится делать ставку на точечные удары и применять тактику "бей-беги". Хотя ближе к середине кампании проблемы с деньгами исчезают, и повстанческий Альянс уже может рискнуть вступить в открытое единоборство.

В качестве ресурса в игре есть только деньги. Добываются они в шахтах, которые еще необходимо







возвести на поверхности планет. Стоп, куда это вы все бросились развивать горное дело? Я ведь не успел о самом главном сказать — количество мест, отводимых под постройки, на каждой планете ограничено (минимум, если не ошибаюсь, два). Вдобавок помните: каждая планета по-своему хороша и дает разные бонусы, где-то шахты приносят огромные доходы, а в других местах из них даже калийной соли не добудешь. К сожалению, понять это не всегда просто и часто приходится идти экспериментальным путем.

Итак, на все про все у нас лишь несколько мест, годных для строительства важнейших зданий. Да, размышления над вопросом, сделать из планеты военную базу или промышленную столицу, будут долгими и мучительными. Ведь ситуация на "игровом поле" может смениться в любой момент — летучие отряды повстанцев захватят ваш мир, или наоборот, могучий флот Империи нанесет удар по базе сопротивления. При ошибке в постройках может оказаться, что планета-то давно находится на передовой, а оборонительных сооружений на ней — с гулькин нос. Тогда срочно продавайте ненужные строения, пусть даже финансовых потерь при этом не избежать. Усугубляется ситуация тем, что думать приходится в реальном времени (пошагового режима наподобие игр серии Total War мы так и не дождались), и даже на минимальной скорости можно просто не успеть принять решение, провалив выполнение своего гениального долгосрочного плана.

Кроме наземных строений, можно возводить космические базы, но распространяться о них долго не будем. Основное предназначение баз — оборона от звездолетов и постройка собственного флота. Этого вам будет вполне достаточно.

Разнообразие юнитов в игре невелико. Я понимаю, разработчики были жестоко ограничены рамками мира, но это не повод молчать в тряпочку и не проявлять свою богатую фантазию (а уж в том, что она у бывших сотрудников Westwood богатая, никто не сомневается), благо работала команда в тесной кооперации с дядюшкой Лукасом. Большая часть отрядов легко узнаваема как внешне, так и по названиям. Традиционные TIE-Fighter, AT-AT или имперские штурмовики станут вашей надеждой и опорой (или заклятыми врагами) на всем протяжении кампании. В игре применена схема "камень-ножницы-бумага", и на каждую старуху предлагается своя проруха. Для нас же с вами сей факт означает одно — строить придется сбалансированную армию, обойтись одной пехотой или бронетехникой не получится — хитроумный противник враз отобьет все атаки, и положит наше войско в братскую могилу (как вариант — отправит на свалку). Это касается и космических, и наземных битв.

Когда наша непобедимая космическая армада приближается к околоземному пространству планеты врага, при наличии флота соперника в округе разгорается сражение. Исключение — случай, когда Повстанцы при использовании рейдерского флота сразу проникают на поверхность, обычно же вначале придется преодолеть оборону в космосе. Увы, но "нового Homeworld" ждать не приходится — не мудрствуя лукаво, Petroglyph сделала битвы в 2D. С одной стороны, это плохо, исчезает разнообразие тактик. С другой — сражения не будут затянутыми, чего и ждет массовый пользователь. Бои в космосе отнюдь не всегда сводятся к правилу "обвели рамочкой — и в путь". Потому как кое-что от ведущей космической RTS здесь все же есть, а именно — возможность отстреливать узлы большим кораблям. Представьте, как обрадуется командир вражеской базы, если вы лишите его возможности выпускать истребители в атаку, уничтожив ангар? Или уничтожите лазерные турели, сделав корабль практически беззащитным перед атаками. И не забывайте — почти все корабли обладают своими особенностями (например, возможностью перенаправить энергию со щитов на пушки), верное применение которых в корне меняет ситуацию на поле.

В наземных битвах ситуация несколько иная, но любой поклонник RTS разберется с первого взгляда (в крайнем случае, с третьего). Никакого тебе строительства базы или добычи ресурсов. Атакующий довольствуется частью привезенных с собой войск и может вызывать подкрепления. Но не когда ему захочется, а лишь после захвата контрольных точек (мест высадки), дающих право увеличить свою армию. Рассчитывать на большое количество таких точек глупо, и придется обходиться минимальными силами, стараясь создать максимально универсальное войско, способное уничтожить как небольшой отряд штурмовиков, так и "завалить" пару-тройку шагающих танков. Ну а обороняющийся имеет в своем распоряжении гарнизон планеты (построенный в режиме глобальной карты), плюс периодически приходящее пополнение. Иногда вместо лобовой атаки приходится обходиться фланговыми ударами, например, чтобы уничтожить генератор, питающий защитный щит. Также стоит учитывать погодные особенности мира. Но в большинстве ситуаций атакующий просто методично взламывает оборону или наносит моментальный удар в самое сердце врага.

Мир Empire at War был бы неполным, не присутствуй в нем герои. Дарт Вейдер и Чубакка, Мон Мотма и C3PO — эти люди (или правильнее будет сказать существа) помогут вам в святом деле установления своей власти в Галактике. Все они обладают особыми способностями. Дарт Вейдер легко справляется с врагами на поле боя, C3PO на пару с R2D2 — мастера взлома и шпионажа, а Мон Мотма поможет вам вести строительство по сниженным ценам. Героев лучше не терять, это слишком ценные кадры. Кроме выдающихся личностей есть и офицеры рангом помельче, задача которых — помощь в боях.

Искусственный интеллект пока не может похвалиться великими достижениями. Если на глобальной карте он еще худо-бедно справляется (за счет более быстрого мышления, чем у игрока), то на тактической явно проигрывает человеку. Впрочем, эта традиционная беда всех RTS, приемлемого способа борьбы с которой пока так и не найдено.

Игровых режимов три (не считая мультиплейера). Кампания отличается от одиночной игры на разных картах наличием сюжета (разного для каждой стороны). И хотя нас никто не гонит по квестам, выполнять их все же стоит — ради возможности узнать что-то новое о мире Star Wars и событиях, предшествовавших оригинальной трилогии. На обычных картах геймплей схож с кампанией, но без сюжетных заданий. Ну а skirmish, как космический, так и наземный, похож на аналогичные режимы в других RTS с добавлением необходимости захвата точек высадки подкреплений. Что же касается мультиплейера, то потенциал у него наверняка есть, но оценить его на данный момент сложно.

Графика лично у меня оставила двоякое впечатление. Космические битвы смотрятся просто великолепно — вот истребители атакуют гигантскую базу, проходя между ее стальных опор, а за ними летят лучи лазеров. Вот сошлись в бою два крупных корабля, и с ожесточением лупят друг друга всеми видами оружия. А вот база начинает взрываться и разламываться на части, оставляя за собой горы обломков. Причем рассматривать это можно не только с традиционных ракурсов, но и при помощи специальной "кинокамеры", отслеживающей наиболее интересные моменты боя. Да, тогда вы потеряете возможность контроля над ситуацией, но ведь красота требует жертв. А вот модели наземных юнитов выглядят не всегда приятно глазу, порой раздражают недостатком текстур и угловатостью. Хотя разглядеть это можно, только если специально присматриваться.

Звуковое оформление — на "твердую пятерку" (по пятибалльной системе). Всевозможные марши и мелодии из "Звездных войн" будут сопровождать вас на протяжении всей игры, создавая неповторимую уютную атмосферу. Неплохо поработали и актеры, озвучивавшие героев. Сожаление вызывает лишь то, что озвучка того же Дарта Вейдера, как и других персонажей, была отдана на откуп "посторонним", вместо актеров, игравших в трилогиях. Ну да ладно.

Подводя итоги, давайте обратимся к недостаткам игры. Глобально-стратегический режим разработчикам стоило продумать получше — он менее разнообразен, чем нам обещали до этого. Количества юнитов явно недостаточно, хотелось бы большего. Встречаются отдельные баги — особенно в сценариях (вышло уже два патча, которые занимаются их правкой). Хотя все это компенсируется великолепно проработанным миром (пусть в этом и нет заслуги Petroglyph), отточенным геймплеем, простым и понятным интерфейсом. Что ж, теперь вы знаете, Star Wars: Empire at War должен стоять на полке не только у фанатов "Звездных войн". Столь удачное сочетание глобальности с наземными и космическими сражениями, по-моему, больше нигде не встречалось.

5 6 7 **8** 9 10

Революции в жанре, которую нам обещали в прошлом году, не случилось. Но это не значит, что Star Wars: Empire at War — плохая игра. Скорее, наоборот — перед нами проект, по праву собирающий лестные отзывы. А пожелать Petroglyph хочется только одного — выйти за рамки давно существующих миров и создать что-то свое, вложив все свое умение и изобретательность. И тогда следующая игра наверняка перевернет наше представление о разных жанрах и удостоится места в зале славы.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Dynasty Warriors 4

Альтернативное название игры: *Hyper \ Shin Sangoku Musou 3 Hyper (JPN)*
Жанр: *TPA\ слэшер*
Разработчик: *Omega Force*
Издатель: *KOEI*
Дата релиза: *декабрь 2005*
Количество дисков в оригинальной версии: *4 CD, 1 DVD*
Платформа: *PC, PS 2.*
Похожие игры: *Forgotten Realms: Demon Stone, the Lord of the Rings: The Return of the King*
Минимальные системные требования: *PIII \ AMD 1 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 2,5 ГГц, 512 Мб памяти 3D-ускоритель с 128 Мб памяти, геймпад*
Multiplayer (2): split-screen



Хвала Великому Небу — в наш скромный и недостойный внимания дом PC-игр пришел многоуважаемый гость, третий сын почтенного Shin Sangokumusou. Он принес радость в наши обеспокоенные сердца. Мы, северные варвары, еще не прониклись мудростью Конфуция и не умеем отличить дурное от нужного. С почтением предложим гостю отпить зеленого чаю и поведать о трагедии династии Хань, страшном восстании "желтых повязок", реставрации Трех Королевств и междоусобных войнах, что когда-то охватили всю Поднебесную.

Краткая историческая справка

Некогда великая империя Хань разваливается на глазах. Двор императора имеет больше полномочий, чем сам "сын Неба". Евнухи (придворные) и ученые (это профессиональные, т.е. ответственные и грамотные чиновники) устраивают заговоры, великие дома (высшая аристократия) интригуют, но напрямую пока не вмешиваются. После провала очередного переворота, который организовали чиновники, начинаются репрессии. Центральное руководство ослабло, кочевников от границ никто не отгоняет, плотины и каналы Хуанхэ не ремонтируют десятилетиями, а доходы государства падают быстрее уровня воды в засуху. Положение дел ухудшается, народ устал нести многочисленные повинности и терпеть несправедливость. Естественно, появилась сила, которая щедрыми посулами и проповедями начала вербовать многомиллионную армию сторонников. Такой силой стала даосская секта Тайпин дао ("Путь Великого благоденствия"), во главе ее стоял великий маг, врачеватель и талантливый оратор Чжан Цзюэ (учитель высшей добродетели), а теоретико-религиозной платформой был даосский трактат Тайпинцзин (книга о великом равенстве). По пламенным речам лидера и многочисленных проповедников выходило, что уставшее, погрязшее в разврате и грехе Синее Небо (династия Хань) должно уступить Небу Желтому (царству справедливости), которое станет эпохой мира, радости и счастья. Символом приверженцев учения были желтые куски материи, повязанные на головах. В 184 г. н. э. придворные, обеспокоенные силой и уровнем организации секты, выдвинули войска для ареста наиболее крупных вождей секты, а для тайпинов это стало поводом для начала широкомасштабного восстания по всей Поднебесной. Отряды повстанцев убивали чиновников, захватывали города и поселки, освобождали осужденных и рабов. Многочисленные правительственные войска оказались разбиты. Высшая знать — Великие дома, объединив усилия, координируя направления ударов и придерживаясь жесткой организации, взяли подавление восстания на себя. Утопив повстанцев в крови, герои Сунь Цзянь, Цао Цао, Лю Бэй отправились в поход на столицу, где сместили захватившего трон узурпатора и поделили бывшую империю на три королевства — Вэй (Цао Цао), Ву (Сунь Цзянь) и Шу (Лю Бэй). Дальнейшие разборки бывших товарищей по оружию и измененный по нашему желанию ход истории смотрите на мониторах, а в разделе игры "Энциклопедия" можно досконально изучить историю китайского "смутного времени".

"Пока есть Небо, будет существовать Поднебесная"

Древняя китайская поговорка.

Выбираем один из трех кланов, все они в будущем могут основать свои королевства, затем выбираем понравившегося исторического персонажа или созданного героя. После прохождения за одну из сторон всей кампании станут доступны представители еще двух. Количество же легендарных героев возрастет до четырех десятков. Каждый из персонажей уникален, обладает оригинальным оружием, техникой боя и комбо. Показатели характеристик бойцов (здоровье, сила атаки, защита), уровень владения любимым оружием и одетых доспехов-амулетов растут от сражения к сражению. Большая часть опыта и ценных трофеев зарабатывается в схватках с героями, генералами и офицерами противника. Практика показала, что наиболее оптимальной является игра за главу клана, так как именно на него нацелено большинство вражеских атак на поле боя, что может привести к его гибели и переигровке сценария, то есть нам в любом случае придется защищать своего лидера.

После краткой исторической вводной экипируемся найденными предметами, набираем телохранителей (до 8 человек), смотрим на предварительный план боя. Затем быстрая загрузка игровой карты — и мы в центре (на фланге, в тылу) разгорающегося сражения.

А вот теперь представьте, что вы играете в одну из стратегий серии Total Warrior, находитесь в центре сражения, но не отдаете приказы, а сами крушите вражеский строй, прорываете оборону, вырезаете лучников и деретесь на дуэлях с неприятельскими командирами. Вас окружают охранники, ваши капитаны и лейтенанты ведут неравные бои на флангах, попадают в засады и сдерживают превосходящие силы противника. Финт мечом, уход с линии удара, перехват инициативы и применение суперудара в качестве контратаки — основа геймплея. Когда станет особенно тяжело, прикроют верные телохранители, а головки чеснока (символ здоровья и долголетия) и куски жаренного мяса поднимут линейку здоровья. Скорость возрастет в разы, если сила, ловкость и сосредоточение мудрости (в нашем лице) оседлает боевого коня. Как нож в масло, войдет кавалерийская атака в пехотные ряды, а слабые повреждения от копыт можно подкрепить точными ударами своего меча, копья, боевого веера, молота, топора и т.д. и т.п.

Дуэль с генералом противника на 45 секунд отгораживает деревянной стеной двух героев от горячей поддержки сторонников. Победа в таком поединке приносит больше очков опыта и двойное увеличение атаки или защиты.

Победа над героями противника или поражение наших сторонников понизит мораль отрядов и может привести к повальному бегству, что и происходит при гибели лидера. В передышках между боями снова перетряхиваем небольшой рюкзачок, цепляем доспехи-амулеты, набираем новых бойцов и читаем-смотрим великолепную эпическую сагу о Трех Королевствах.

За Хуанхэ для нас земли нет

Такого масштабного слэшера владельцы персональных компьютеров не видели. Горе нам, если все персонажи портированных игр будут обладать детализацией Dynasty Warriors 4. Игровые локации огромны, хотя больших пейзажных красот не ждите — все чуть повыше уровня Rome: Total War. Декорации (дома, стены, мосты) шаблонны, скучны и серы. А вот спецэффекты погоды (туман, ливень, снег) натуралистичны и вместе с динамичными тенями оставили благодушное настроение.

Поток хвалебных (и не очень) строк умер в зародыше мысли, не родившись на потеху компьютеру, получившему помощь от брата по разуму. Искусственный интеллект управляет в игре только героями и крутыми бойцами — на всех остальных статистов (в том числе телохранителей главного героя и солдат нашей армии) ему глубоко наплевать. Потуги отрядов на поле боя — выполнение скриптовых заданий, наша руководящая роль — помощь в самых уязвимых местах обороны, вырезание вражеских героев и генералов, что приедается к окончанию первого прохождения игры.

Физики как таковой нет — враги разлетаются как картонные коробки, меч проходит сквозь толпу как через лист бумаги, прицеливание из лука лучше не применять без необходимости — оно требует гораздо больше времени, чем победоносная серия ударов.

Оператор временами куда-то уходит на перекур от игровой камеры, и мы вынуждены лицезреть происходящее с той точки обзора, на которой он нас покинул. Смотреть через стену, стог сена или круп коня мы не умеем! Хорошо, если можно выпрыгнуть из толпы атакующих на оперативный простор, а если нет — гибель персонажа весьма вероятна.

В отличие от десятков Diablo-клонов и многочисленных слэшеров в этой игре наконец-то отдохнет замученный "компьютерный грызун". Управление с клавиатуры вполне приемлемое, но геймпад предпочтительнее и удобнее.

Смертельное Соревнование

Надоела кампания? Хочешь продемонстрировать друзьям прохождение отдельно взятого боя за десять минут? "Свободный режим" дает тебе такую возможность. Не боишься поделиться монитором с товарищем? Тогда ему верхнюю, а тебе нижнюю половину, — и лупите друг друга или противников сколько влезет. Брось вызов времени и покажи скорость шинковки врагов, стойкость духа и тела в режиме вызова. Сильно умный? Знаешь все об истории Китая? Зайди в энциклопедию и проверь свои знания о конкретном периоде истории этого народа!

Хотите понимать, о чем говорят персонажи? Выставляйте английский язык в опциях, ну, а японский в видеороликах и скриптовых сценках — это для тех эстетов, кто уже пару раз игру прошел и знает все перипетии сюжета как собственную биографию. Удивительно для игры с такой исторической направленностью, но традиционные китайские гимны и мелодии звучат в грохочущих рок-версиях, а уровень и качество исполнения треков наводит на мысль о сходстве с некоторыми хитами "Арии".

5 6 **7** 8 9 10

Яростный всепоглощающий бой в антураже эпических событий с участием десятков персонажей и сотен бойцов, приемлемый уровень графических изысков, богатый выбор режимов игры и простота управления — это хорошие козыри не только для слэшера; в целом проведенные работы над трехмерным движком наглядно продемонстрировали высокую планку качества, которой, к сожалению, могут похвастать совсем немногие портированные проекты на PC, а вот отсутствием "мозгов" у тысяч противников — многие.

Kreivuez

Диск предоставлен торговой точкой "CD-ROM" на рынке "Динамо" (под бегунами)







ОБЗОР

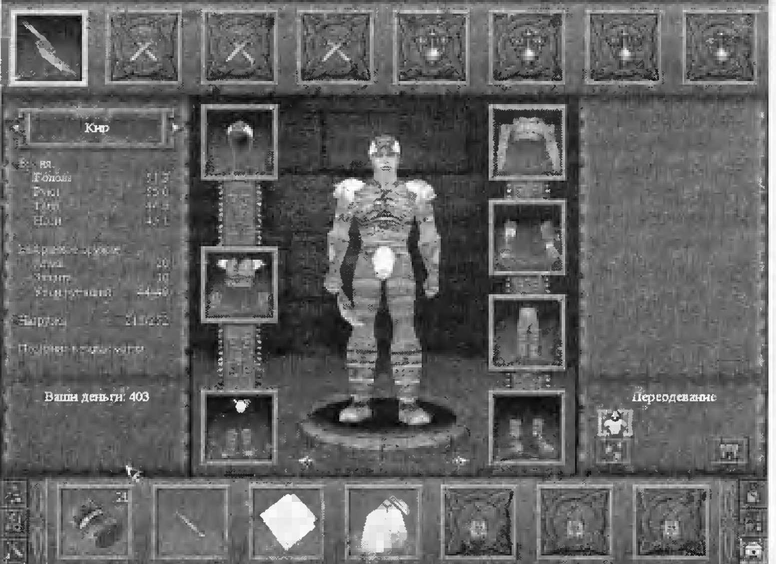
Проклятые Земли. Затерянные в Астрале

Жанр: *RPG.* ***Разработчик:*** *Matilda Entertainment при посильной помощи Nival Interactive.* ***Издатель:*** *"1С", Nival Interactive.* ***Похожесть:*** *"Проклятые земли".* ***Количество CD в оригинальной версии:*** *2.* ***Системные требования:*** *Pentium II-233 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1 Gb Hard Disc Space*

Скажите, кто из вас не знает компанию "Нивал"? Наверное, нет человека, который не слышал бы о "Блицкриге" или "Демиургах". Но это сейчас Nival Interactive — солидная студия, занимающаяся уже не только разработкой, но и изданием игр. А когда-то начиналось все с группки энтузиастов, которые на свой страх и риск сваяли первый проект, и с затаенным дыханием ждали, что же получится? Удастся ли им зацепить тонкие струнки в душах пользователей и заставить их запомнить название команды-разработчика, или же Nival так и сгинет в пучине безвестности, разделив судьбу тысяч фирм-неудачников? Однако "Аллоды", вышедшие в далеком 1998-ом, были встречены публикой "на ура!", их проходили и перепроходили множество раз, все громогласнее требуя продолжения. И оно не заставило себя ждать — Nival сделал новую историю на том же движке. А затем, в 2000 году, были "Проклятые земли", по сути — Аллоды III, по сюжету — конечно, это уже не совсем "Аллоды": игра перешла в 3D, подарила нам новую систему развития персонажа и значительно расширила мир. Интересный и захватывающий сюжет проходился буквально "на одном дыхании", но даже после к игре возвращались еще не раз. Увы, но на этом дело заглохло. Сколько игроки не просили выпустить новую игру в мире "Аллодов", "Нивал" оставался глух. Еще бы, ведь у разработчиков появились "более серьезные" дела в стратегическом жанре, а ролевые игры остались на втором плане. Казалось, что мы уже больше никогда не увидим Гипата или Суслангера. Но иногда чудеса все-таки случаются. Даже тогда, когда мы в них не верим.

В прошлом году как гром среди ясного неба прозвучало объявление о том, что никому не известная команда с загадочным именем Matilda Entertainment работает над адд-оном к "Проклятым землям". Поначалу многие не смогли удержаться в выражении своего скептицизма и говорили, дескать, новичкам никак не удастся справиться со столь масштабной задачей и возродить серию. Каюсь, сам попал в число пессимистов, и хотя предпочитал помалкивать, втайне не верил, что дополнение получится достойным оригинала. Но шло время, информации становилось все больше, а количество скептиков уменьшалось с каждым днем. И вот настал тот час, когда игра вышла, и тысячи геймеров начали сметать ее с прилавков, заставив продавцов бешеными темпами бегать на склад "за добавкой". Впрочем, оставался еще мизерный шанс, что после первой пары часов игровой эйфории наступит жестокое похмелье, и диск, сопровождаемый разъяренными воплями "ненавижу!" вылетит в окно. К счастью, этого не произошло. Почему? — Видимо, потому, что разработчики тоже оказались поклонниками "Аллодов" и "Проклятых земель" и цель у них была одна — подарить нам сказку.





Вкратце о предыстории. Жил да был аллод Джигран, бывший некогда местом противостояния двух великих империй (Кании и Хадогана). По нему туда-сюда маршировали войска, то там, то сям вспыхивали мелкие стычки противоборствующих сторон, сменяемые ожесточенными сражениями. В общем, обычная история клочка земли на границе двух великих держав. Эта "идиллическая" картина могла бы продолжаться и дальше, не вмешайся в ее ход товарищ по имени Фирез. Этот нехороший дядя где-то поднабрался некромантских заклинаний, выучил азы высшей магии и закрыл доступ на Джигран из других аллодов. Теперь мир превратился в замкнутое общество, остатки войск двух империй практически полностью уничтожили друг друга, хотя огонек конфликта еще теплится. Ну а сам Фирез поработил расу краснокожих джунов, заставив их ученых работать "на благо партии и народа".

Если вы, грешным делом, подумали, что нам придется управлять Фирезом, то жестоко просчитались. Герой — один из джунов, сбежавший из-под власти некроманта. Вместо того чтобы радоваться освобождению, он вспоминает о долге, и начинает борьбу с Фирезом. Правда, цель уничтожения злобного мага была отнесена в разряд "выполнимых где-то в отдаленном будущем", а пока главное — спастись от слуг колдуна и подготовиться к будущим сражениям. Буквально сразу же герой снова попадает в рабство, и начинать приходится практически заново. Удача, нападение неизвестного существа на лагерь рабов и содействие некоей девушки помогают ему повторить подвиг Колобка и уйти от рабовладельцев. По сути, настоящая игра начинается именно с этого момента, все остальное — только прелюдия.

Зовут героя, в лучших традициях джунской расы, длинным именем Кир-А-Чит-Ла. Чтобы нам не было слишком сложно запоминать эту последовательность букв, обычно обходимся коротким словом Кир. Девушка же, которая помогает сбежать из лагеря, отзывается на имя Кель. Эта неразлучная парочка и станет нашей командой на протяжении нескольких десятков часов прохождения.

Вы наверняка заметили фразу "неразлучная парочка" в предыдущем абзаце. Сказана она была неспроста. Героев теперь двое, и избавиться от напарницы никак не получится. Поклонникам манчкинизма придется смириться с неизбежным, расслабиться и попытаться получить удовольствие. Потому как опыт, вне зависимости от вклада персонажей в победу над врагом или выполнение задания, делится строго поровну. И "прокачиваться" герои будут с примерно одинаковой скоростью, не слишком отдаляясь друг от друга. Посему рекомендую уже в самом начале призадуматься над вопросом, в каком направлении вы будете продвигать Кира, а чем в команде займется Кель.

В отличие от оригинала, где многие предпочитали заняться воспитанием чуть ли не "мастера на все руки", здесь такого просто не получится. Matilda Entertainment серьезно переработала ролевую систему в игре, начав с введения понятия "класса" персонажа. Выбор класса осуществляется в самом начале игры, когда в лагере рабов вам будет предложено определиться, какая характеристика у героя развита в большей степени. От этого будет зависеть не только начальное распределение параметров, но и список перков. И пусть даже ваш чрезмерно ловкий герой прокачает навык ближнего боя, но перков, создающих из человека настоящую "машину убийства", ему так и не дождаться. Так что, выбрав дорогу в начале игры, придется следовать ей до конца, если, конечно, вы не предпочитаете каждый день "преодолевать трудности бытия". С другой стороны, система классов позволит лучше узнать игру с разных сторон, ведь можно будет пройти ее еще разок, для закрепления успеха.

Часть навыков также "пострадала" от излишнего внимания "Матильды". Но это пошло только на пользу — баланс улучшился, и даже появилась польза от ранее практически бесполезных скиллов. Кстати, умение "ловкость рук" поможет вам справляться с рычагами и открывать сундуки (к сундукам мы здесь относим самые разные места для хранения денег и предметов). Так вот, за каждый вскрытый сундук персонажи получают опыт, и прокачивать "ловкость рук" однозначно стоит.

Переработан был не только герой, врагам также пришлось измениться. Многие старые монстры "затерялись в астрале" с новыми характеристиками. Кого-то усилили, кого-то ослабили, и все ради того же баланса. Ну и не забудьте, что к старым врагам прибавились новые, правда, список обновления здесь ограничивается лишь несколькими наименованиями.

Сама суть игрового процесса не сильно изменилась. Путешествуем по аллодам, выполняем задания, сражаемся с монстрами — все как в "Проклятых землях". Но это только на первый взгляд. На второй же и последующие оказывается, что не все так просто.

Начнем с заданий. Есть множество интересных экземпляров. Те же традиционные "почтовые" квесты никуда не делись (избавиться от них жанру, наверное, не суждено никогда). Но зачастую они весьма разнообразны, и вы это поймете в самом начале, когда придется добывать списки рабов. Пробраться в хорошо охраняемое здание — задача не из простых, учитывая количество стражи. Но и с этим, и даже с квестом в тюрьме (где никак нельзя допустить, чтобы вас заметили) герой сможет совладать, было бы желание. Есть также задания на убийство определенного персонажа. Казалось бы, набор стандартен, но в дело вступают секретные квесты. И здесь уже придется по-настоящему попотеть. Причем задействована будет не только клавиатура с мышкой, но и могучий интеллект геймера. Ведь секретные квесты обычно выдаются в виде загадки, и прежде чем идти его выполнять, надо догадаться, чего от нас хотели создатели игры. Порой они ставят перед игроком нетривиальные задачи и требуют не менее нетривиальных способов их выполнения (чего только стоит задачка с коровой, которую придется гнать в нужном направлении очень долго). Впрочем, вы можете плюнуть на секреты и отправиться по своим делам. Но тогда стоит забыть об альтернативной концовке (гораздо более смахивающей на happy end, чем базовая).

Порадовали задания, в которых сражаются две небольшие армии. Игрок обычно выступает на слабейшей стороне, и необходимо всеми силами стараться изворачиваться, чтобы добиться победы. Лишь верная расстановка своих людей, а также своевременное лечение и уничтожение ключевых товарищей в стане врага помогут вам победить.

Противники значительно поумнели в сравнении с "Проклятыми землями" первого разлива. Если раньше можно было перерезать стаю кабанов быстро и без потерь, то теперь в дело вступает "стадный инстинкт". Молодые особи ходят в сопровождении взрослых и, заметив героев, стараются убежать и сообщить об опасности старшим товарищам. Ну а взрослые нападают всей толпой и пытаются "подавить нас числом". Нечто подобное ждет нас в городах, где часть враждебно настроенных горожан бросается сообщить о появлении подозрительных незнакомцев страже. А у стражи только одно правило — "сначала убьем, а потом разберемся, кто прав и кто виноват". Вообще, враждебность всего живого иногда начинает приедаться — такое чувство, что Кир в чем-то провинился перед миром, и планета платит ему сторицей.

Видимо, среди разработчиков были "истинные ролевики", ненавидящие "манчкинов". Ничем иным объяснить один неприятный факт я не могу. Дело в том, что отнюдь не за всех врагов дают опыт и полезные предметы/деньги. Представьте себе, что вы долго мечтали убить надоедливого сержанта стражи, патрулирующего аллею, и, наконец, смогли осуществить свою мечту. Итогом победы над столь мощным врагом станет лишь моральное удовлетворение, никакой прибыли от его гибели вы не получите. Аналогичных NPC по миру разбросано видимо-невидимо, так что метод тотальной зачистки всех аллодов, который многие практиковали в оригинале, себя не оправдывает. С другой стороны, это приближает игру к реальности, ведь вы не станете вырезать все население какого-нибудь городка, только чтобы научиться владеть ножом для резки колбасы?

Система создания предметов и заклинаний осталась прежней. Да, появилось несколько новых материалов, часть рун доступна только бли-





же к концу игры, но все это не слишком существенно — тот, кто играл в "Проклятые земли", без труда скует собственный меч или разработает ультрамощное заклинание лечения. Без проблем вы разберетесь и в эффектах заклинаний, так что этот вопрос рассматривать мы не будем.

За что еще понравятся "Затерянные в астрале" поклонникам оригинала, так это за постоянные отсылки к приключениям Зака, нашего героя в "Проклятых землях". Мы неоднократно услышим о нем, увидим плоды его "работы", а кое-где будем даже вынуждены приводить мир, пострадавший от вмешательства Избранного, в порядок. Все это вызывает чувство ностальгии и даже "слезы на глазах" у бывалых геймеров, не один и даже не пять раз путешествовавших вместе с Заком по разным Ингосам или Суслангерам. Но не думайте, что в мир не было внесено ничего нового. "Старые" аллоды обогатились новыми картами, а Джигран был создан, что называется, "с нуля". А ведь он в центре финала игры.

К сожалению, есть в игре и некоторые отрицательные моменты. Я понимаю, что движок нельзя было кардинально переделать, но персонажи порой смотрятся просто отвратительно (несмотря на заявления об увеличении детализации фигурок героев). Впрочем, изменения в графике заметны невооруженным взглядом. Взять хотя бы перемещающиеся тени от персонажей и строений или прорисовку многих предметов, хотя этого явно недостаточно.

Еще один серьезный недостаток — система поиска пути. Есть места, в которых герои могут зайти в тупик и отказываться оттуда выходить в течение нескольких минут. Таких мест не много, но если вы на них "нарветесь", нервов потратите изрядно. А в битвах с участием нескольких десятков персонажей раздражает поведение союзников, которые напрочь отказываются следовать основным принципам боя, перемещаясь и атакуя врагов "кто во что горазд". В общем, недостатки хотя и мелкие, но весьма досадные на общем фоне проекта.

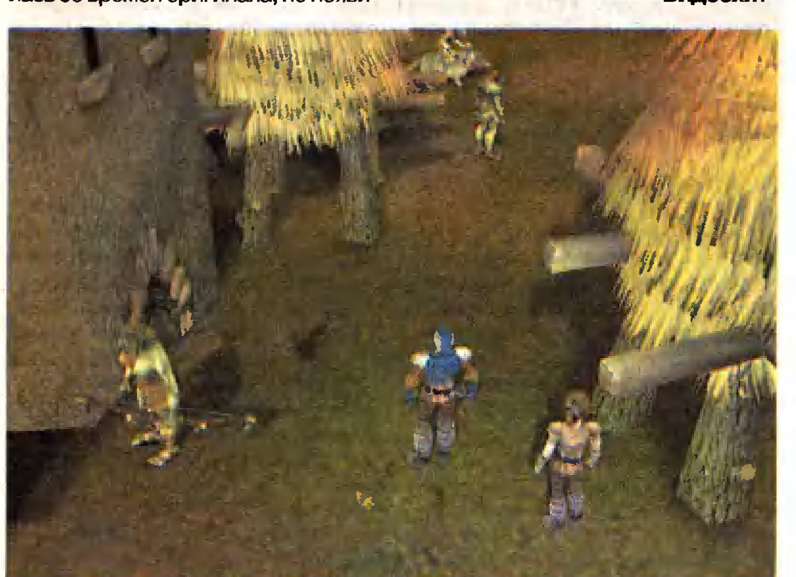
Зато музыка подобрана на славу. Большая часть композиций сохранилась со времен оригинала, но появилась и часть новых, написанных тем же товарищем, который работал над "Проклятыми землями", и здесь у меня никаких претензий нет. Если бы еще герой хотя бы чуточку пореже (или хотя бы к месту) кричал свое фирменное "Я не сдамся, пока семья в рабстве!" совсем идеально было. Да и Кель иногда тоже может огорошить своими высказываниями. Стоите вы, к примеру, на солнечной равнине, а она как выскажется в духе "как же я ненавижу ходить по пещерам, скорей бы на свежий воздух" — и не знаешь, впадать в ступор или смеяться от таких заявлений...

Что ж, недостатки у игры есть, вне всякого сомнения. Но их не так много, в целом же "Затерянные в астрале" — просто замечательная игра. Остается только отметить, что дебют Matilda Entertainment в ролевом жанре выдался феерическим и запоминающимся, и после выхода дополнения к "Проклятым землям" уже никто не посмеет сомневаться в возможностях разработчиков. Ждем первой попытки "сыграть на своем поле" и создать оригинальный мир.

5 6 7 **8** 9 10

Дополнение получилось ничуть не хуже оригинала. Знакомый мир, отлаженная ролевая система, великолепные квесты и отличный сюжет — что еще надо для того, чтобы хорошо провести время настоящему поклоннику ролевых игр? Пожалуй, ничего. Если вы любите этот жанр, немедленно отправляйтесь в магазин и купите себе "Затерянных в астрале". Впрочем, о чем я говорю, — возможно, вы уже прошли игру, и в этот момент начинаете новое прохождение, и правильно делаете, удовольствие от возвращения в любимый мир после стольких лет ожидания не должно быть кратковременным.

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"







ОБЗОР

X3: Reunion

Жанр: *космический/экономический симулятор с элементами RPG*
Разработчик: *Egosoft*
Издатель: *Deep Silver*
Похожесть: *Elite, серия X*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Системные требования: *Pentium IV — 1.7 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card с поддержкой пиксельных шейдеров 1.3, Sound Blaster Compatible Sound Card, 4 Gb Hard Disc Space*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*

Когда команда Egosoft, известная своей серией симуляторов X, претендующей на звание "наследника Elite", взялась делать Reunion, которую позиционировали лишь как адд-он к X2: The Threat. Но время шло, список нововведений распухал, и, в конце концов, решено было создать самостоятельный проект, являющийся полноценным сиквелом, присвоив ему циферку 3 в названии. Игра постепенно менялась не только внутренне, но и внешне, — и вот настал тот час, когда мы смогли подержать ее в руках. И не только подержать, но еще и понюхать, попробовать на вкус и даже поместить диск в привод DVD-Rom. И не просто так поместить, а с целью посмотреть на изменения, произошедшие с вселенной с момента предыдущей инкарнации, узнать о дальнейших приключениях семейки Бреннанов и просто поиграть.

Первое, что бросается в глаза после запуска — кардинальным образом сменившийся движок. Справляется с оформительской задачей он просто великолепно — от видов космоса, кораблей, космических станций просто захватывает дух. Помните, как многие жаловались, что моделям в X2 недостает детализации? Их жалобы теперь прошлое, все было перерисовано с должной долей мелких деталей, полигонов, применением шейдеров и иных графических эффектов. Порой, подлетая к станции для стыковки, забываешь обо всем и лишь любуешься на творящееся на экране действо. Или смотришь, открыв рот, на гигантский транспортный корабль, величественно проплывающий мимо вашего суденышка. Особое внимание рекомендую обратить на планеты. Вместо размытых шариков, представляющих жалкое подобие реальности, теперь они не только нарисованы отлично, но и приобрели новые свойства. Например, можно наблюдать, как облака перемещаются над земной поверхностью. Короче, единственная фраза, которая приходит на ум в первые несколько часов — "чертовски красиво!".

Приятно наблюдать и за космическими сражениями. Рассмотреть всех и все не получится ввиду личного участия в битве, но секунду-другую уделить росчеркам лазеров или полету ракет вполне реально. В общем, за работу над графикой создателям X3 выражается особая благодарность.

Модели станций и кораблей не только обзавелись большим количеством мелких деталей, многие из них подверглись тотальной переработке. Помните нечто невразумительное, изображавшее из себя солнечную электростанцию в предыдущих играх серии? Теперь, подлетая к аналогичному объекту, вы не спутаете его ни с чем иным, сразу видно — здесь производят энергию и делают это хорошо. Сменившийся дизайн моделей кораблей демонстрирует их особенности, и можно легко догадаться, для чего предназначено то или иное "космическое корыто".

Увы, как показал практический эксперимент, идея коммунизма недостижима и принадлежит к разряду утопий, созданных человечеством. Поэтому правило "за все надо платить" остается в силе во всех странах и мирах. Платить за красоты нам пришлось системными требованиями. Указываемые разработчиками минимальные требования к компьютеру не соответствуют действительности — на такой машине вы будете играть с жуткими тормозами и не получите никакого удовольствия. Для более-менее комфортной игры умножьте все на 2, и, быть может, вам повезет. Хотя обещать ничего нельзя — X3: Reunion пожирает ресурсы со скоростью кадавра, неудовлетворенного желудочно. Вот и получается, что движок-то новый написан, а до оптимизации его руки не дошли. И значительная часть целевой аудитории просто не сможет увидеть проект, как минимум до счастливого момента апгрейда компьютера.

Интерфейс серии X давно нуждался в переработке — порой в системе меню без подсказок разобраться было совершенно нереально. Отныне все опции находятся внизу экрана, в специально вызываемой полоске меню, через которую легко добраться как до сведений о пилоте, так и до интерфейса торговли с космической станцией. Конечно, вначале привыкнуть к изменениям "старым фанатам" будет тяжело, но уже через парочку часиков вы просто будете благословлять Egosoft за отличную идею.

Карты секторов предоставляют нам более точную информацию, чем ранее. Каждая станция, к примеру, отмечается специальным значком, в котором с легкостью можно узнать внешний вид той же станции в открытом космосе. А по краям экрана, в момент вашего перемещения по сектору, перемещаются значки, указывающие местоположение кораблей, врат и станций. Так что потеря ориентации в пространстве нам не грозит даже на краткую долю секунды.

Окончание на стр. 18



ОБЗОР

Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico

Жанр: *TPS*
Разработчик: *Deadline Games*
Издатель: *Eidos*
Количество дисков в оригинале: *1 DVD*
Похожие игры: *GTA, Max Payne, Simpsons: Hit & Run*
Минимальные требования: *Intel Pentium 1 GHz или аналогичный, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2 Gb свободного места на HDD*
Рекомендуемые требования: *AMD Athlon XP/Intel Pentium 1,5 GHz и выше, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 2 Gb свободного места на HDD*

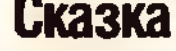




Всем хороша работа агента под прикрытием. Знай себе, разъезжай по дальним странам, грейся на солнышке, да раздавай пинки плохишам то там, то здесь. Плюс лицензия на убийство, общение с интересными людьми, другими спецагентами (и спецагентшами:). Свистнул — и нехилый арсенальчик из военных запасников тут как тут. Щелкнул пальцами — и нужный транспорт у крыльца. Рай! Ну, а что может быть лучше, чем тайная миссия, скажем, в Южной Америке? Стройные мексиканки с томным взглядом, реки настоящей текилы… Ну, вот я и дома! Ola, Mexica!

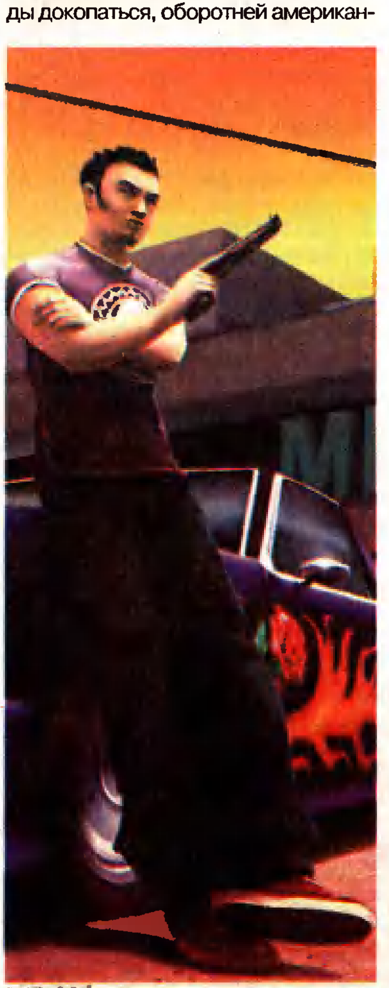






Сказка

Жил да был спецагент DEA Ernesto Cruz. Жесткий был парень, крутой. Где ни пройдет — ничего живого не оставит, и все что взрывается, всенепременно взорвет, уж будьте спокойны. Да только не суждено было ему вечно веселиться таким образом — товарищи из DEA подсуетились, продались боссу мексиканскому, да и кинули Эрнеста на очередном задании. Надежно кинули, из самолета да без парашюта. Развели, в общем, как ламера последнего. О чем думал несостоявшийся американский герой, упрямо приближаясь к мексиканской земле с ускорением g=9,8, история умалчивает. Но, по всей видимости, думал весьма нецензурно и заковыристо. Однако, что было — не вернешь. В землю закопали, надпись написали: "Геройски сложил голову от передозировки заморским дурманом ". Да только не учли супостаты, что было у Круза два наследника-молодца, одинаковых с лица — хороший сын, и сын, соответственно, нехороший. Долго ли коротко раздумывал Томми, характером покладистый да помыслами чистый, а решил до правды докопаться, оборотней американских (что в погонах) изыскать да проучить, тайну кончины отца родного разгадать да самому героем прослыть. Да вот незадача — на первом же задании боевом ногу сломал, на гранате подорвавшись. Вот и пришлось, чтобы в конец не опозориться перед начальством высоким, водружать дело доброе на близнеца-брата, из тюрьмы намедни воротившегося. Ramiro умом-разумом дурковат, характером вспыльчив, но на работу согласился, ибо не впервой ему фейсы вражьи чистить да свинцом народ угощать. Тут затравки и конец, а похождений Ram'овых самое что ни на есть начало.



Мексиканские горки

Откровенно говоря, никаких надежд с Total Overdose я не связывал. Первый запуск сопровождался уже привычным ожиданием увидеть очередную сухую и безыдейную поделку не первого сорта. Однако уже на заставочном ролике появилось сомнение, что разгромную статью придется менять на хвалебную. Главный герой с самодовольной ухмылкой крошащий врагов на мелкий фарш, на ходу сигающий из машины и умело стреляющий из ракетной установки в полете, согласитесь, не может не вызвать симпатий. Пускай с джиу-джитсу и карате не знаком — лопатой или граблями драться тоже весьма неплохо, пускай только что с нар — сейчас каждый второй герой оттуда. Что уж поделаешь, игровая мода.

За каких-то 19 миссий (хотя, если учесть, что после каждого сюжетного задания надлежит выполнить одно побочное, то цифра увеличивается почти вдвое) мы с главным героем успеем поставить на уши весь город с прилегающими окрестностями, близко пообщаться практически со всеми криминальными авторитетами, обзавестись подружкой, а что до геройских поступков, то таковых хватит не на один голливудский блокбастер. А если учесть отнюдь не покладистый нрав Ram'a, легко представить наш подход к выполнению заданий особой важности.

Плевое, казалось бы, дело — пробраться к местному автомобильному магнату Elves'у за информацией, действуя тихо и не попадаясь на глаза охране. Вам оно надо? Влетаем на моторной лодке прямо в бассейн на вилле Elves'a с белозубой улыбкой на лице и устраиваем для многочисленной охраны искрометную дискотеку с раздачей бесплатных коктейлей (от бармена Молотова, ага). А уже потом идем и проводим разъяснительную работу с хозяином особняка. Никаких дурацких игр в прятки и прочих "стелс"-приблуд — оставьте их Сэмам Фишерам и компании.

Скучать во время прохождения не придется — и автоугонщиком поработаем, и повзрывать дадут вдоволь, и на корриде побываем, а уж настреляемся — до икоты, за это можете быть спокойны. Впрочем, будет чем развлечься и вне изучения сюжетных загогулин. Можно взяться за побочные задания, которые, к слову, ничуть не хуже основных. Гонки по чекпоинтам, добрые визиты к местным бандам…

Да, кстати, сразу хочу предупредить всех слабонервных — миссий с погрузчиком здесь не одна и не две, но благодаря фиксированной камере выполнять их несравненно легче, чем в GTA: San Andreas. В процессе изучения окрестностей можно найти пару мини-игр вроде Day of the dead, когда все жители города превращаются в вооруженных злобных "мертвяков", которых, понятное дело, нужно будет повторно отправлять на вечный покой. Есть и более полезное занятие — собирание раскиданных по городу бонусов, увеличивающих полоску здоровья и стамины (местный аналог slow-mo), а также дающих бесконечные патроны для различного оружия (за каждые собранные 10 штук).

City of the Dead

Правда, с искусственным, так сказать, интеллектом вышло нечто странное. Ребята, Мексика на грани вымирания, вы в курсе? Может я и не совсем прав, но первая прогулка по местным улочкам создает именно такое впечатление. Львиную долю свободного времени населения составляют зажигательные игры "прыгни под колеса", "разбей лоб об стену" и "отдубась соседа битой". Смотрится жутковато, когда народ вокруг нагло дохнет без нашего участия. Был бы мексиканцем — обиделся. Даешь правдивое отображение городской жизни в играх!



Тем не менее, в миссиях все вполне пристойно. Усатые мачо в сомбреро, ковбойских шляпах или на худой конец кастрюлях (все продумано, от хедшотов спасают, будь здоров) занимают стратегически важные позиции возле бочек с горючим, исключительно обидно обзывают Ram'a "тупым американским гринго" и всеми силами пытаются сделать из него решето. Поскольку решето из человека матерными словами сделать, что и говорить, проблематично, небольшой арсенальчик у местных "хосе" и "педро" всегда под рукой. Пистолеты, автоматы, обрез и винтовка, гранатомет и ракетная установка, коктейли Молотова, гранаты и орудия ближнего боя — все это будет подло отобрано и использовано нами против местного криминального элемента.

El gringo loco

Ram хоть и не принц персидский, но "кувыркалка" еще тот — бегать по вертикали ему, правда, не по силам, зато разворот "колесо" от стены выкрутит без проблем. Как и любой крутой перец, обучен маневрам вида "стрельба-по-македонски-из-любого-оружия", "пять-хедшотов-за-один-прыжок" и прочим жизненно важным мелочам.

Без slow-mo не обошлось и на этот раз. Правда, замедляется время автоматически и только во время прыжка. Отдельный thanks хочется высказать за довольно удобную организацию стрельбы. Для удачного выстрела промеж глаз наводим прицел на врага, держим RMB до его пожелтения (прицела, естественно, а не врага) и стреляем. Поначалу кажущаяся глуповатой, система оправдывает себя на деле, ибо метко лупить по головам получатся даже на о-о-о-очень больших дистанциях. За меткие "хеды", длинные комбо да и просто за красивые глаза постоянно зарабатывает полезные и облегчающие жизнь спецприемы, именуемые Loco Moves. "Golden gun", к примеру, дает герою четырехзарядный золотой револьвер, рвущий любого, попавшего на мушку, а "El Toro" позволит вконец озверевшему Ram'у сшибать недругов лбом (особенно правильно смотрится на арене для корриды). Всех карт раскрывать не буду, дабы не портить впечатление.

Да и еще непонятно каким макаром на семейство Крузов свалилась возможность откручивать назад время (как в Prince of Persia, да-да). И если такая особенность персидского шляхтича вполне вписывалась в сюжет, то здесь остается только развести руками. Ну да ладно, спишем на аномальное воздействие мексиканского песка на хрупкий американский организм.

Внешне все вышеозначенное безобразие выглядит ярко, но бедновато. Будь то центр города или промышленный район — разницы нет, всюду, за редким исключением, нас

ждут квадратные домишки и убогие гробы на колесах, материализующиеся из воздуха в тридцати метрах от главгероя. На большее хиловатый движок, к сожалению, не способен. Народу на улицах, как в родном городе утречком первого января. И без того небольшой городишко поделен на микроскопические райончики, путешествуя по которым, постоянно приходится переживать подзагрузки, недолгие, но все равно неприятные. Уж без них-то можно было обойтись, с такими то масштабами?

А местные колымаги, это вообще отдельная тема. Дурацкая управляемость, сумасшедший ручник, смертельные заносы — радости, сами понимаете, для избранных. Кроме того, транспорт имеет привычку утыкаться носом в землю, а после приземления с трамплина глупо буксовать на месте. Ничего страшного? Вспомните мои слова на местных гонках (к счастью, необязательных к прохождению). Ах да, у нас есть еще и мотоцикл, который вместо шустрого разворота на 180 предпочитает выписывать широченные орбитальные кренделя. В общем, весь негатив по поводу проекта связан исключительно с местным автопарком.

А вот с музыкальным сопровождением тут полный порядок. Авторы собрали отличный саундтрек, состоящий как из перепевок уже знакомых мелодий, так и относительно новых треков. Оказывается, на родине сериалов тоже сочиняют неплохую музыку — нашлось место и мексиканскому року и рэпу (даже так). Воевать под это дело сущее удовольствие.

5 6 7 8 9 10

Выпустить игру в чисто мексиканском стиле сегодня оказалось совсем недурственной идеей, когда ожидаемая мода на правильных темнокожих героев вылилась в кучку третьесортных поделок (за парой исключений), а истерия по GTA благополучно стихла. Проект Deadline Games на фоне абсолютно никаких "25 to life" да "Crime Life: Gang Wars" получился оригинальным, свежим и играется просто на ура. Стопроцентный экшен под развеселые мексиканские мотивы, горы оружия, главный герой мачо и неплохой юмор — наконец-таки!

C3ltiK

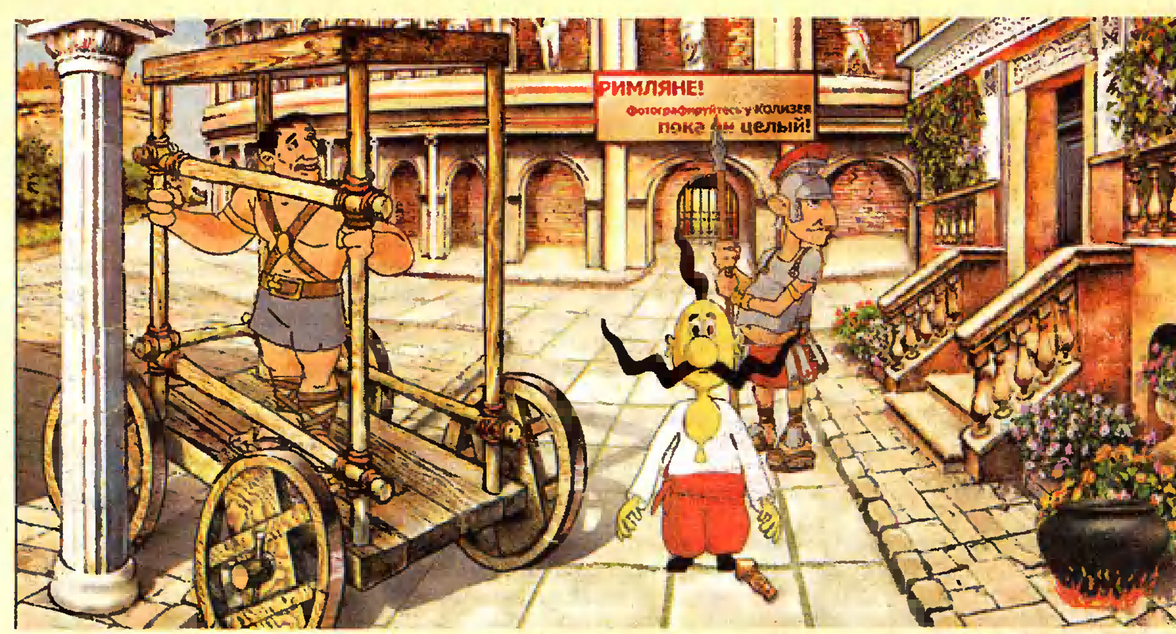


ОБЗОР

Как казаки Мону Лизу искали

Жанр: *приключение / квест*
Разработчик: *Jam-Games*
Издатель в СНГ: *Новый диск*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD, 1 DVD*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *"Петька и ВИЧ 1-4", "Алеша Попович и Тугарин Змей", "Вечера на хуторе близ Диканьки"*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III\AMD 800 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти.*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV\AMD 1,5 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*

На высоком холме, что над Днепром стоит, сидят-отдыхают от ратных подвигов защитники земли украинской — казаки Тур, Грай и Око. Сила, Мудрость и Хитрость. Жили-были они, кулеш варили, табачок курили, горилкой баловались — но только до тех пор, пока спокойно в крае родном, а как крик или плач услышат — сразу бегут выручать соль чумацкую из лап разбойничьих или дивчин пригожих из полону турецкого. Да и гостям из земли французской или вообще из глубин Вселенной помощь геройскую всегда оказывали. Не забывали они и честь да удаль казацкую на соревнованиях олимпийских да в футболе-хоккее защищать.

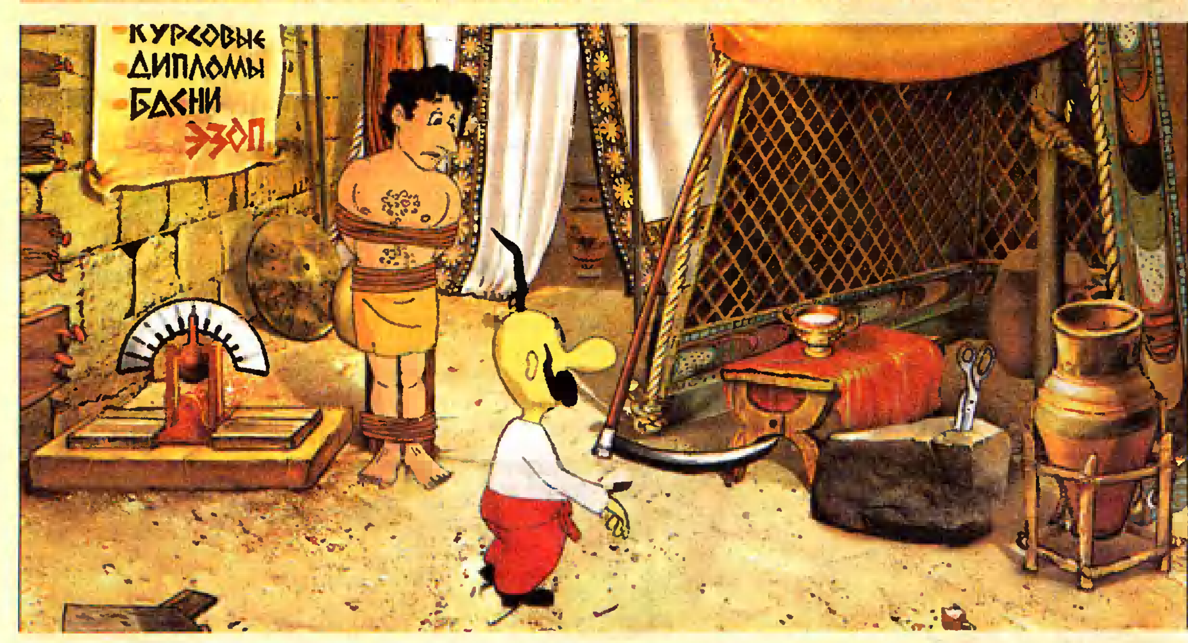


Много лет назад в 1967 году режиссер Владимир Дахно впервые представил миру героев, которые на долгое время стали главной визитной карточкой украинских аниматоров. В новом тысячелетии вторую жизнь неугомонным казакам подарила студия Jam-Games и их дебютный проект "Как казаки Мону Лизу искали" может по праву занять место рядом с великолепными анимационными лентами прошлого века.



Отбеливатель для истории

Тих украинский день, только редкая божья коровка пролетит через застывший в полуденном зное дремлющий хутор. Но, чу! Что за грохот ворвался в чуткий казацкий сон? Это служба доставки посланий во времени. Прапраправедушка попал в беду и просит помощи у заочно горячо любимого и единственного праправнука — казака Грая. В письме подробно излагалась история страстной и безответной любви казацкого предка и Мона Лизы, инструкция по использованию стиральной машины времени (чем заправить, какой порошок сыпать) и план освобождения прапрадедушки из темпоральной ловушки — всего-то и нужно найти четыре куска головоломки, сложить их вместе и получить точные координаты бедолаги.



А искать придется во всех уголках мира и во многих известных исторических эпохах: во Франции, Италии, Голландии, Мексике, под стенами Трои и внутри Лувра, на Чукотке, однако. Казаки научатся гнать текилу, гримироваться и краситься получше Жозефины и Дафны (из фильма "В джазе только девушки"), познают искусство бодиарта, а если сами чего не сумеют, так заставят окружающих и платье сшить, и ингредиенты для пиццы и сала в шоколаде отдать, а знаменитого Страдивари в момент уговорят эксклюзивный барабан смастерить. На 120 игровых локациях найдется, что делать и с кем говорить Туру, Оку и Граю, которыми игрок управляет по очереди. Тематика бесед с окружающими NPC разнообразна и многогранна: футбольные матчи и стоимость топлива для оленей — волнуют жителей Чукотки, семейная итальянская пара обожает спорить и мириться, мексиканский бармен страдает без любимого российского сериала, продавщица сметаны, масла и биойогурта обеспокоена низкой покупательской способностью односельчан, хлопчик-работник торопиться на дискотеку "Пати в сельской хате", а голландские женщины остро переживают дефицит настоящих мужчин.

Собрали что-нибудь ненужное, побеседовали на все доступные темы, обменяли или применили где нужно — и так от главы к главе. Временами привычный пиксельхантинг уступает свое место правилам элементарной логики: случайный элемент интерьера вполне можно приспособить под собственные нужды.

Походи, посмотри-послушай

В двумерных квестах не оцениваются количество полигонов и уровень динамических теней, просто их здесь нет. Фоновые рисунки, их оформление, яркие цвета, приличная детализация — все это достойно нашего внимания и соответствует уровню лучших произведений игровой индустрии. Каждую локацию легко узнать и запомнить по многочисленным шутливым подписям и элементам интерьера. Профессиональные юмористы вложили в игру визуальные и ситуативные шутки, пародии, розыгрыши и гэги.

Чуть хуже великолепных "декораций" выглядит детализация персонажей и их анимация. Трехмерные видеоролики в начале и конце игры тоже оставляют желать лучшего. Если разработчики планируют продолжить свои изыскания в этом направлении, то им еще предстоит серьезно поработать.

Звуковое сопровождение сыграет отнюдь не последнюю роль в формировании благоприятного впечатления от игры. Здешняя музыка — это потешные аранжировки известных народных песен и пародийные вариации современных хитов. Колоритная атмосфера "Казаков" создается звуком — ведь это живые монологи и диалоги Киевского майдана и Одесского привоза, на нескольких диалектах русского и украинского языков и логично-саркастические реплики умудренных жизнью старых евреев. Озвучили ехидно-рассудительные комментарии казаков некогда популярные и по-прежнему профессиональные "Одесские джентльмены" — Олег Филимонов (Око) и Олег Школьник (Тур), а также один из самых узнаваемых "Масок" СНГ — Борис Барский (Грай). На каждую главу записаны отдельные реплики персонажей — поэтому создается впечатление, что главные герои имеют свое суждение на каждое явление и предмет, а персонажи живут собственной жизнью.

5 6 7 8 9 10

Резюме: Ураганный стебный юмор, ироничные комментарии казаков на разных диалектах украинского, неожиданная КВН-ская реакция персонажей, смешное оформление каждой локации — все в совокупности придало стандартному "подай-принеси-примени" геймплею квеста необходимую динамику, а количество и качество шуток на порядок превосходят приключения Петьки и Василия Ивановича, вплотную приближаясь к нетленному "Монти Пайтону и Поискам Святого Грааля".

Kreivuez

ОБЗОР

Механоиды 2: Войны кланов

Жанр: *RPG, Action, Simulate*
Разработчик: *SkyRiver Studios*
Издатель: *1C*
Количество CD в оригинальной версии: *3*
Похожие игры: *EX Machine, Механоиды*
Минимальные требования: *процессор: 1,5 ГГц; память: 256 Мб; видео-карта: NVidia GeForce3, ATI Radeon 7500*
Рекомендуемые требования: *процессор: 2,5 ГГц; память: 768 Мб; видео-карта: NVidia GeForce FX5900, ATI Radeon 9800*



Ведомого уничтожают почти мгновенно.

Первая ракета сбивает энергощит, вторая вгрызается в броню термоголовкой, проникает внутрь почти на полметра и взрывается. "Хищника" подбрасывает. Он идет юзом, вспахивает носом землю, разбрызгивая капли горячего металла. Из бреши в корпусе вываливаются провода и кишки. Еще два взрыва: накрылся реактор и сдетонировал боекомплект. Глайдер рвет на клочья.

"Говорит Ведущий-5. Разрушенный сектор, квадрат d26g32. Нарвались на засаду. Ведомый сбит. Отступаем. Про..."

Откуда бьют? Массивный "Тягач" ревет дюзами, разгоняясь. По силовому щиту барабанят пули, мимо проходит кластерная ракета. Да откуда же? Режим "невидимка", это ясно. Сколько их? Кто напал? Куда бежать?

"...сим помощи! Эскортирую важный груз, категория AAA. Долго не продержусь. Говорит Ведущий-5. Разруш..."

Не уйти. Тяжелый, груженый транспорт еле ползет от развернувшегося побоища. Минимум трое против последнего "Хищника". Боец будет прикрывать отход сколько сможет. Самое долгое — минуту.

"Ведомый сбит. Отступаем. Просим помощи! Эскортирую важный груз, катего... пчхшшшш..."

Все. Зацикленное послание смолкло — боец сбит. До Ворот Портала не долететь, ЭТИ точно догонят. Принять бой? Бесполезно, но выхода нет. "Тягач" разворачивается, застывает на месте, покачиваясь на антигравитационной подушке.

А вот и они, четыре хищных тени под покровом "невидимки". Еле различимы на фоне заката. Тип — стандарт три. Модель не разобрать, мешает термо-оптический камуфляж. Заходят веером, а может, окружают. Все понятно — хотят аккуратно расстрелять из лазеров, чтобы не повредить содержимое трюма. Они знают ценность груза.

Решение очевидно — артефакт должен быть уничтожен. Врагам не достанется ничего: атомного огня самоликвидации должно хватить. Еще только последнее сообщение своим, да пара-тройка залпов...

...и уже рвущийся на волны эфира радио-крик, радио-отчаяние, глушит сильный, ровный сигнал.

"Говорит лидер. Разрушенный сектор, квадрат d26g32. Вижу цель, вступаю в бой".

"Тягач" вальяжно, даже нагло, прет по трассе. Лидер то отстает, то обгоняет, но следует параллельным курсом. Конвоирует. Ничего страшного, в общем, не случилось. Просто еще одна маленькая стычка в мире Полигона-4.
Мире Механоидов.



Хроники неправильного завтра

Что будет, если на отдельно взятой планете построить шахты, возвести заводы по переработке сырья, рядом — промышленный комплекс по изготовлению оружия, все автоматизированное, и поставить над всем этим самообучающийся суперкомпьютер для контроля? Либо бунт роботов, либо стабильное пополнение оружейных складов. Отлично, усложняем задачу. Начинаем производство боевых глайдеров, оснащенных сменным искусственным интеллектом, с полной свободой перемещения. А чтоб не разбежались, приличный кусок территории обнесем непроницаемой силовой стеной. До кучи добавим еще несколько таких секторов в разных климатических зонах, соединяем порталами. Назовем этих, с интеллектом, механоидами. И абсолютно неважно, что в позитронном мозгу нет механики. Роботы — значит механизмы. Теперь не отвертятся. И вот этих самых интеллектуалов заставляем рубить друг дружку всеми доступными им способами. Ведем статистику. Что получается? Верно — это уже полигон. Полигон-4.

Планета, покинутая создателем. Стада военизированных овец, одержимых идеей самосовершенствования. А над ними — суперпастырь, что направляет, подсказывая лучший метод уничтожения ближнего своего. Механоиды с первого по четвертое поколение умудрялись сосуществовать в жестких рамках поставленного эксперимента, даже уживались друг с другом. Конкуренция, постоянные локальные конфликты — да, не без этого. Пока не появился прототип пятого поколения. В одиночку он поставил устоявшуюся схему на уши: низвергнул авторитеты, разгуливая по кромке возможного, доказав право на ношение гордого звания Эталон.

Грянула Реформация. В массовое производство запустили новое поколение, которое тут же подавило предыдущие не столько силой ума, сколько мощью оружия. Старые идеалы, эфемерные рейтинги канули в Лету — началась война на уничтожение. Новое поколение наотрез отказывалось делить сферы влияния, терпеть конкуренцию. Пятые повели ими созданные кланы друг на друга, ведомые жаждой заполучить полный контроль над ресурсами и возможностями Полигона. Позиционные, бессмысленные сражения разрывали сектора, экономика билась в конвульсиях, общий хаос происходящего набирал обороты.

Нужен был яркий лидер. Тот, кто смог бы прекратить происходящее безобразие. И Считающие, клан, который никогда не вмешивался, но наблюдал, нашел выход — вернуть первого, непобедимого, самого нужного механоида. Прототип пятого поколения.

Эталон, ваш выход!



Как закалялась сталь

Цель: остановить войны кланов.
Где: по всей территории Полигона-4.
Как: вернуть всех пятых в лоно Alma Mater.
Ты — механоид, неуничтожимый мозг, что заперт внутри глайдера.
Глайдер — твоя передвижная крепость на антигравитационной подушке.

Ну что, обыкновенный, еще не понял, куда попал? Это Реабилитационный Центр для таких, как ты. Буду объяснять на манипуляторах. Ты — никто. И рейтинги у тебя никакие. Все три. Какие? А простые — торговый, боевой и курьерский.

Не вертись, когда с тобой говорит над-контроллер!

Рейтинги важны. Ты, боец, уже сам должен понять, за что очки начисляют. Все верно: за торговлю, войну и курьерские задания. Зачем солдату на посылках бегать? Обыкновенный, какой же ты обыкновенный... А оружие тебе нужно? Так снимай заглушку с датчиков. Крутые стволы просто так любому не продадут. Вот прилетишь в оружейную, денег хватает, запрос подашь: а продайте мне эту великолепную позитронную пушку! Тебе ответ: только с четвертым воинским и вторым курьерским рейтингами соответственно. Дошло, нет? Вот и хвала литейке, что усвоил.

Дальше. Всегда ищи пеленг Считающих. Дурного не посоветуют, приоритеты выделят. Как искать? На карте! Карта вообще полезная штука. Можешь на ней сам пеленги выделять, помогает. Всего-то отметил пункт назначения — и на радаре маркер зеленый будет. Цепи еще не замкнуло? Странно...

Все, пушки в дюзы — и на тренировку! Если закончишь, выпустим в большой свет.

Свободен.

Золотые мили

Солнце ласковым утренним лучом гладит бока глайдера, улыбаясь загаженному металлом миру. Скользит, разбиваясь об острые углы несуразных зданий. Убегающий дождь барабанит по земле, засаженной редкой зеленью. Ландшафты поражают схематичностью и геометрически правильным построением. Ряды холмов с железным постоянством пересекаются ровными грядками баобабов. Вулканы расставлены в шахматном порядке, а ледяные торосы стройными шеренгами возвышаются вдоль невидимых полос. Мир странен. Лень разработчиков это или заранее спланированный ход, но все в нем повторяется. Воистину, мой друг играющий, есть вещи, что до сих пор понятны только девелоперам. Что смотрелось поистине великолепно еще год назад, сегодня просто неплохо. Единственное, чем можно оправдать отнюдь не радужную картинку, так это действительно огромными открытыми пространствами. Учитывая высокую скорость передвижения бескрылой машины, сектор пересекается из края в край не меньше, чем за пять-десять минут, со скидкой на редкие препятствия географических объектов. Каньоны, крутобокие берега рек, прочие возвышенности и трещины земной коры порой существенно замедляют передвижение, заставляя искать обходной путь. Все в меру красиво, гладко, масштабно. Но восхищения не вызывает.



А вот модели глайдеров удались на славу! Скользящие над поверхностью, то громоздкие и устрашающие, то обтекаемо-хищные, они действительно придают динамику происходящему на экране. Цельнометаллические, иногда с вкраплениями бионики, снуют механоиды не статистами, но живыми участниками происходящего. У каждого, кого вы встретите на своем пути, есть цель. Кипящий муравейник устремлений, кланового сотоварищества, откровенного бандитизма живет, растет, прогрессирует на глазах. Атакуя одного, вы можете озлобить десятерых, и выигрышный изначально бой обернется бесславным поражением. Но также наглая атака одного против дюжины, подкрепленная воплем о поддержке, имеет все шансы на успех — бойцы вашего клана, мучающиеся желанием пристрелить кого-нибудь, всегда поспешат на помощь. Титановое правило — один в поле не воин, действует и ныне.

Клан, единство многих, никогда не стоит сбрасывать со счетов.

Мертвые души

Первое значимое отличие от предыдущей части игры — возможность формирования своего клана. Действительно, одиночка мало что может изменить в мире, где правят, беспрестанно воюя, сплоченные группы механоидов. Долой отшельничество! И, как истинные миссионеры, начнем привлечение последователей по одному...

А вариантов целых два. Как вы помните, сам мозг, собственно механоид, неуничтожим. То бишь, аннигилируя в сражении чей-то глайдер, мы захватываем не только стандартные трофеи — местные деньги, часть груза и кое-что стоящие обломки, но и получаем в пленники самого пораженца. Открываются перспективы: неудачника, что болтается в вашем трюме, можно сдать за кристаллы, служащие здесь валютой, на ближайшую базу либо убедить — за скромную сумму почти любой переметнется на сторону вашей партии, и только имеющие высокий рейтинг оригиналы потребуют чего-то большего. То доказывай им свою крутость, то типаж глайдера им не нравится! Сильные бойцы желают особого внимания, одной идеи и наличия денег им мало. Но и в полевых условиях они покажут себя на порядок лучше, чем прочие. Нужно учитывать еще один нюанс — незавербованный противник через некоторое время снова выступит против вас со свежими силами.

Попадаются, правда, еще и редкие одиночки, готовые продать свои услуги тому, кто больше заплатит. Таких убалтывать одно удовольствие! "Эй, плачу XXXX кристаллов, пошли за меня!" — "Отличное предложение, к вашим услугам!" Такой же прием срабатывает и с некоторыми неидейными представителями других кланов, только цену они заламываю высокую.

Захватывая и переманивая механоидов враждебного клана, вы ослабляете враждебную формацию, одновременно укрепляя свои ряды. Только вот одни полевые агенты — это полдела. Необходима и промышленная база.

Каждый тактически важный объект можно и нужно захватить. Но как? Кластеры управления заняты вражескими механоидами, и насильственным методом их не выковырять. Тем паче, что любое важное строение защищено мощными охранными турелями, открывающими огонь по любому, кто решит постреля в пределах их досягаемости. Эдакие островки безопасности, куда можно смело драпать при мало-мальски серьезной угрозе.

Активными боевыми действиями сводим популяцию неугодного нам клана до того количества, при котором он будет вынужден задействовать резервы. То есть, освободить занятое здание, бросая управлявших производством механоидов на борьбу с вами. Тут главное — не упустить момент. Заваливаемся в опустевший форпост, и забиваем кластеры своими ставленниками. И теперь данное звено инфраструктуры предоставляет вам ряд возможностей. Во-первых, определение дальнейшего пути развития клана: можно воевать, можно торговать. На простенькой шкале выбираем процентное соотношение двух этих возможностей, и часть ваших механоидов послушно спешит откопать топор войны, а остальные переквалифицируются в коробейников — вот, собственно, и вся политика с экономикой. Во-вторых, можно начать собственный маленький бизнес. То, что в этом секторе стоит копейку, в другом будет стоить десять. Выгода очевидна. Вот и выходит, что ради пополнения счета очень полезно заняться челночной торговлей.



Праздник, который всегда с тобой.

Все механоиды самодостаточны, полностью автономны. Сокленовцы поддерживают друг друга в бою, но никогда не подкинут денег, не помогут с вооружением. Каждый — самостоятельная боевая единица на полном самообеспечении. Будьте добры заботиться о своем средстве передвижения и экипировке.

Моделей глайдеров много — три дюжины. Отличаются по стандартам и тактико-техническим характеристикам.

Стандарт первый. Старые, проверенные временем глайдеры. Им бы давно пора в музей, но летают исправно, стрелять тоже иногда получается. Вряд ли имеет смысл лезть на этой рухляди в серьезную заварушку, но для начала вполне сойдет.

Стандарт второй. Просто улучшенные модели первого стандарта. Переходный, можно даже сказать, тупиковый путь развития глайдеростроения. Напрасная трата денег. Лучше затянуть пояс и приобрести что-то более серьезное.

Стандарт третий. Если вы заимели зверя из этой категории, можете начинать гордиться. Активная органическая броня имеет способность регенерировать, двигатели развивают приличную скорость, уже можно монтировать тяжелое оружие. А еще они просто красивы!

Стандарт четвертый. Все. Теперь гордиться вы просто обязаны. Вершина гонки вооружений, монстры потрясающей красоты и мощи. Рекордная грузоподъемность, скорость, броня. Только для элиты.

А сколько различных к ним фенечек — оборудование на любой вкус, вид и цвет. Изначальные возможности глайдеров можно улучшать по-разному и с удовольствием. Двигатели, охладители, ремонтные модули, различные усилители, датчики — предел самосовершенствования ограничен только толщиной кошелька.

Оружие... Просто тонны оружия. Требующее боеприпасов или заряжающееся от реактора, рассеивающее энергощиты или крошащее броню — разновидности стволов исчисляются десятками. Энергетическое, плазменное, атомное, мезонное и даже загадочное нуль-разрядное. И это не считая ракет, бомб и мин. Бесподобный спектр инструментов для демонстрации силы. При умелой комбинации можно смешать вражину с г... грунтом за несколько секунд. Жахнул энерго-ракетой, приложил субатомной, шлифанул из пушек — и все. Уноси готовенького. По частям.







5 6 7 8 9 10

Вторая часть игры стала достойным продолжением первой. Достоверное, логичное развитие мира Механоидов, с массой новых идей, расширенным арсеналом и гаражом. Квесты стали интереснее, многочисленнее. Создание клана кардинально меняет геймплей, а постоянная борьба с конкурентами не дает продохнуть, заскучать. Вот только визуальная часть слегка подкачала. Хотелось бы феерии, буйства красок, отточенности линий. А видим лишь заметно похорошевший, но уже устаревший игровой движок, из которого выжимают все возможные красоты.

Катерина "Bullet Ride" Гузова

ОБЗОР

X3: Reunion

Начало на стр. 13

Ну, хватит про интерфейс и графику, перехожу к главному. В меню можно выбрать одно из нескольких начал игры. Часть из них — с подключенным сюжетом, продолжающим историю о похождениях Джулиана Бреннана, главного персонажа X2. Но заниматься исследованием дальнейшей истории мира вовсе не обязательно — есть на выбор еще тройка героев (исследователь, торговец и охотник за головами), каждый из которых озабочен лишь обустройством своей личной судьбы. Впрочем, даже выбрав Бреннана, вовсе не обязательно кидаться, сломя голову, по дороге новых приключений. Практически в любой момент можно бросить сотоварищей и отправиться по своим делам. Более того, иногда это сделать нужно, хотя бы для повышения своей репутации или накопления первоначального капитала, без которых дальше вы просто не пройдете.

Сам сюжет X3: Reunion вряд ли выдержал бы взгляд даже благожелательно настроенного критика. Банальная история о секретном оружии, новом вторжении и спасении родственников. Правда, дело несколько меняется концовкой, после которой остается легкое недоумение и вопрос "Что же дальше?". Но раскрывать секрет не буду — вдруг вы после этого на меня обидитесь?

Как это ни странно, но от наших успехов в X2 не осталось и следа. Да, у Джулиана есть какой-никакой кораблик и начальная сумма денег, но этого явно недостаточно для нормальной жизни. А построенная экономическая империя, заработанные миллионы и высочайшая репутация куда-то пропали. Впрочем, винить тут разработчиков глупо — как бы им удалось сбалансировать результаты, достигнутые десятками тысяч игроков по всему миру? С другой стороны, они могли предложить нам нового героя, а не тянуть историю со старым до бесконечности, но чего сделано уже не воротишь. Так что сжимаем зубы и отправляемся устанавливать свое господство в одной отдельно взятой далекой Галактике.

Что стало традиционным для серии X, так это мощнейшая экономическая система. С момента предыдущей игры прошло много времени, и экономика похорошела (хотя никто и не верил, что бывает лучше). Уже в начале есть несколько приемлемых способов заработка денег, и чем дальше, тем больше их будет открываться игроку. Но помните, не вы один такой умный. Сотни и тысячи кораблей-NPC бороздят просторы пространства. В любой момент к станции, куда вы летели со своим грузом бифштексов, может пристыковаться гигантский грузовик, сдать огромную партию товара, понизив тем самым цены до минимального уровня и помешав вам нажиться. Создается впечатление, что мир X3 великолепно чувствует себя и без нас, а корабли под управлением AI сами отлично справятся с задачей поставок сырья и насыщения рынка товарами. Но не отчаивайтесь — заработать свою копейку вполне реально, достаточно приложить к этому делу голову, и успех придет. Используйте стандартное правило "купи подешевле, продай подороже" — и скоро в вашем распоряжении будет мощный корабль, с трюмом тысяч в десять единиц.

Настанет момент, и вам надоест торговать в одиночку. Всегда можно купить дополнительное судно и, поставив на него программу Trade Command Software MK3, отправить его в самостоятельное путешествие. Пилот корабля будет сам выбирать наиболее выгодные торговые маршруты, расти в рейтинге, и, в конце концов, сможет перемещаться не только в пределах одного сектора, но и в масштабах всей Галактики. Здесь необходимо сделать отступление, выдав Egosoft еще одну порцию похвал. Команда эта, в отличие от многих других, не гнушается общаться с геймерами и выслушивать их советы. Каждая разумная мысль будет учтена, записана и впоследствии реализована. Более того, разработчики смело включают в свой проект квесты, написанные игроками, и даже образцы скриптов. Упомянутая мной в этом абзаце программа — один из примеров такого сотрудничества. В X2 она была неофициальным дополнением, которое можно было скачать и установить, а теперь вошла в "базовый пакет". Что ж, живя по правилу "в любом месте веселее вместе", Egosoft наверняка будет делать следующие игры лучше предыдущих.



Когда-нибудь вы получите возможность приобретать космические заводы и фермы. Ну а дальше нас ждут производственные комплексы — возможность, которой X2 похвастаться не могла. Комплексы состоят из нескольких заводов, соединенных переходами. Внутри комплекса есть разделение труда и производственный цикл, позволяющий проходить стадии от добычи электроэнергии до выдачи "на гора" лазеров или ракет. Но такое положение дел ждет только упорного геймера, отдавшего игре дни и недели реальной жизни.

Увы, но мирному торговцу не везде рады. Зловредные пираты будут мешать вам путешествовать, а наглые полицейские возражают, если вы перевозите контрабандный товар. Так что подготовьтесь к дракам, обычному делу во вселенной X. В принципе, сражения не слишком изменились — добавилось несколько образцов вооружения, изменились кое-какие маневры, но общая схема осталась та же. Есть два момента, достойных упоминания: управление своим кораблем и флотами. К счастью для рядовых игроков, Egosoft окончательно сделала ставку на клавиатуру и мышь. С их помощью вполне реально добиться виртуозного управления кораблем, уничтожая врагов десятками и добиваясь наивысших показателей военного рейтинга. Хотя никто не мешает использовать для этого джойстик. Плюс к тому, вы можете создать целый флот, командуя которым, отправитесь в бой. Этот компонент пока находится в зачаточном состоянии, но вырасти из него может нечто грандиозное. И, кто знает, быть может, в X5 мы будет командовать флотом одной из рас в величайшей космической битве.



Кстати, о рейтинге. Подобно тому, как это происходит в ролевых играх, вы растете в рангах. Есть два основных рейтинга — военный, который повышается при уничтожении других кораблей, и торговый — повышается при покупке-продаже товаров. До высших ступеней добраться трудно, но упорный игрок этого добьется. Высокий рейтинг — это не только "понты", но и доступ к выполнению самых трудоемких и высокооплачиваемых заданий. Помимо собственно рейтинга, есть еще показатель репутации у той или иной расы, который вы повышаете, выполняя задания для определенной расы, того же можно добиться, уничтожая врагов этой расы в ее секторах. При низкой репутации покупка некоторых товаров просто невозможна, вам скажут, что сначала надо заслужить доверие продавца. Желаю вам скорейшего роста, как рейтингов, так и репутации, а сам перехожу к заданиям.

Сказать, что задания сильно поменялись, нельзя. Все так же нам предлагают охотиться за отдельно взятыми кораблями, перевозить грузы или пассажиров. Но выполнять их несоизмеримо легче, хотя бы по той причине, что обычно у вас с самого начала есть стыковочный компьютер и система ускорения времени. С помощью этих двух устройств любой пилот может серьезно улучшить свое благосостояние и положение в мире. Впрочем, поначалу за квесты платят слишком мало в сравнении с прибылями от торговли.

Мир X3: Reunion воистину огромен. Исследовать можно порядка 130 секторов, в каждом из которых кипит своя жизнь, где-то мирная, а где и не очень. Галактика не только огромна, но и полна секретов. Везучий игрок может натолкнуться на НЛО, встречавшееся нам и ранее. Особо везучий — найти в космосе бесхозный корабль и присвоить его. Дерзайте — и вы обязательно откроете для себя что-нибудь новенькое.

Игра вполне могла бы заслужить наивысший балл, но не все так гладко, как кажется из штаб-квартиры Egosoft. Так, музыка совершенно не впечатляет. Многие мелодии перекочевали из предыдущих проектов, а новые не представляют чего-то особенного. Нет и обещанного обучения, а ведь новичкам в глобальных космических симуляторах сориентироваться очень сложно — просто не знаешь, куда податься и чем заняться. Наконец, самый значительный недостаток — баги. В базовой версии пройти сюжетную линию было очень сложно из-за глюков, да и любители свободного полета с ними сталкивались. На данный момент вышло несколько патчей, каждый из которых занимался "работой над ошибками" и оптимизацией движка. Но даже сейчас вы изредка можете столкнуться с графическими артефактами или иными проблемами. Хочется только надеяться, что финальный патч выйдет как можно скорее.

И все же, сколько бы ни было ошибок у такой игры, она пробьет себе дорогу к пользователям. А все благодаря одному слову — "Свобода". Свободы здесь хватает — любой из вас может стать торговцем-челноком или космическим магнатом, принять участие в бесконечной охоте на корсаров и помочь полиции в обнаружении нелегальных грузов или же самому перейти на сторону пиратов, захватывая мирные корабли и пугая одним своим именем детей. Мир X3 открыт для исследования, и только от самого геймера зависит, кем он в нем станет. За это мы готовы простить все. И "тормознутый" движок, и отдельные ошибки, и мрачновато-скучную музыку. Лишь бы никто не мешал просто жить. Жить по собственному разумению, без подсказок со стороны...

5 6 7 **8** 9 10

Великолепная игра, вне всякого сомнения. Лучшего глобального космического симулятора на данный момент в природе просто не существует. Так что забудьте о реальной жизни и отправляйтесь в магазин за X3: Reunion. А после — возьмите на работе отпуск, ибо времени на другие дела все равно не останется. Ну а оценка снижена лишь за необходимость скачивать мегабайты патчей и неоптимизированный движок.

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"





ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Blade Runner

Бегущий по лезвию бритвы

Жанр: *квест*
Разработчик: *Westwood Studios*
Издатель: *Virgin Interactive*
Дата релиза: *1997*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *Still Life, Moment of Silence*
Системные требования: *Intel Pentium I\ AMD 90 МГц, 32 Мб памяти, 3D-ускоритель с 2 Мб памяти.*

Перед тобой, дорогой читатель, шедевр. Перед ним снимают шляпу до сих пор. Существует даже поговорка: "Кто в Blade Runner не играл — квестоманом не зовется". Его не найти на полках магазинов и торговых точек. Он лежит у избранных посвященных в домашних коллекциях и сетевых архивах. По эмоциональному накалу этот киберпанк-квест с элементами-экшен стоит сразу за Final Fantasy 7 и, как многие последние проекты Westwood, не лишен гениальности и креативности.



Сканирование сетчатки глаза

Начало XXI века. Технологический рывок позволил человечеству начать осваивать ближний космос. Однако мировой голод, перманентные военные противостояния, неблагоприятная экология родной и покоряемых планет выкашивают обычных землян сотнями тысяч. Гибнут последние представители земной флоры и фауны, а любимый питомец стал стоить бешеных денег. Оказалось, земляне абсолютно негодны в качестве первых колонистов новых планет.

Решение проблемы обнаружили в сфере развлечений — уже несколько лет создавались игрушки для богатых — копии живых животных и первые андроиды-киборги, репликанты (replicants), с заложенной программой мотивации, ограниченным сроком жизни, огромной физической силой и ловкостью, а также неплохой устойчивостью к огню, холоду и радиации. Выпускала биороботов корпорация Тирелл. Начался своеобразный "бум рождаемости" слуг человечества, их внутреннее наполнение и внешность быстро совершенствовались и в массовое производство была запущена идеальная человекоподобная модель Нексус 6. Для космической и военной промышленности создавались солдаты, пилоты, шахтеры, чернорабочие, для личных прихотей — лакеи, наложницы, живые игрушки. Генералы, министры, развратники — все были довольны, а существование человечества по-прежнему казалось относительно безоблачным и аморальным.

Только у репликантов стали проявляться отклонения от поведения, заложенные соответствующей программой, выраженные в немотивированной агрессии против людей (довольно часто с летальными исходами). На нескольких планетах "игрушки" поднимают ряд восстаний, которые войска топят в крови. На людей работает и само время — срок жизни репликанта ограничен (от 4 до 10-15 лет). Разбитые повстанцы любыми путями стремятся на Землю, чтобы получить секрет продолжения собственной жизни, который хранится в недрах корпорации-"прародительницы". Ни одна попытка проникновения не увенчалась успехом. Несмотря на то, что внешне репликанты уже не отличаются от людей, и это усложняет работу полиции, все биороботы проходят обязательное тестирование с определением уровня их агрессивности. Формируется специальный отряд — "Бегущие по лезвию". Они ловят, тестируют и, при необходимости, уничтожают "поехавших головой" слуг. "Бегущие" не имеют права на ошибку — убивать людей им категорически запрещено. Неверное определение в человеке черт репликанта и его устранение влечет за собой отстранение от должности и смертный приговор для "промахнувшегося" охотника. Интересным и шокирующим фактом во время проведения нескольких тестов, включающих в себя как биохимические замеры, так и анализ психологического состояния испытуемого биоробота, стало выявление интересной особенности — репликанты способны обучаться, самостоятельно мыслить и чувствовать. Фактически, к концу своего жизненного цикла многие из них неотличимы от настоящих людей, а некоторые и превосходят многих из нас по душевным и моральным качествам.

Люди из пробирки, биологические роботы, клоны — кто они для человечества? Будут ли они вещью, рабами своего оригинала или незаменимыми помощниками и самостоятельными личностями? А что будет основой их психики и мышления: гуманное воспитание и обучение, психоматрица человека или готовая универсальная программа? Будут они добрыми или, наоборот, невероятно жестокими, смогут ли любить и быть любимыми? Филип Дик в своем фантастическом произведении "Мечтают ли андроиды об электрических овцах?" от прямого ответа уходит к философскому размышлению. Автор фильма "Бегущий по лезвию бритвы" гениальный Ридли Скотт намекнул на вечное — "любовь спасет мир", но интригу сохранил: в будущем нас ждет тотальное противостояние людей и репликантов, как много раз в человеческой истории боролись угнетаемые и их эксплуататоры. А пока, в настоящем, остались компьютерные игры и если правильно задать вопрос, то Blade Runner ответит игроку на него.





Если вы уверены в себе и своем праве проверять окружающих на человечность, а потом карать недочеловеков, то добро пожаловать в игру Blade Runner. Вы и есть тот охотник Рэй МакКой, которому ой как непросто будет сделать свой выбор между воюющими сторонами, ведь, именно от вас и будет зависеть будущее этого мира. А для начала посетите недавно разгромленный зоомагазин — начальству кажется, что там не обошлось без репликантов. И поторапливайтесь — не за горами очередной выезд на следующее задание.

Отпечатки пальцев

Собственная воксельная технология от Westwood должна была стать своеобразным ответом фанатам набиравшей силу и популярность трехмерной графике. Прорендеренные игровые локации (улицы Лос-Анджелеса 2019 года), покрытые плотным ковром пикселей, завораживали своим реализмом, продуманностью, логичностью, завершенностью, а спецэффекты (вроде клубов пара, дыма, тумана, неоновых огней), фоновые звуки и очень характерные мелодии (саундтрек заказали не у кого-нибудь, а у Vangelis, которые переписали темы фильма и добавили несколько своих композиций) только усиливали впечатление. То, что воздух и вода в этом техногенном городе отравлены, понималось сразу, едва мы бросали взгляд на игровой экран. Шум перманентного дождя раздражал и убаюкивал монотонностью. По мере приближения к источнику звука усиливалась мелодия, звучащая из открытых дверей бара. При перемещении между локациями, а это совершалось зачастую на местном транспорте — летающем автомобиле, демонстрировались красивейшие виды Лос-Анджелеса 21-го века. Беседовали с игроком уже не рисованные мультяшные, а живые оцифрованные персонажи с великолепнейшей оригинальной озвучкой (участие в разработке приняли все актеры фильма, кроме Харрисона Форда).

Эмоциональный эффект от разговоров и погружения в атмосферу киберпанка был незабываем. Даже сегодня найдется не так много игр, способных конкурировать с детищем Westwood.

Квестовая часть игры была выполнена на десять баллов. Геймплей, на первый взгляд, был стандартен для этого жанра, но все события шли в реальном времени. Не отставала и серьезная детективная часть, а несколько перестрелок добавляли адреналина в кровь.

Было невероятно интересно ходить по локациям, рассматривать, собирать улики и необходимые предметы, трепаться с продавцами и коллегами по работе, допрашивать свидетелей и подозреваемых, проводить экспертизу и даже протестировать вероятного репликанта на специальном приборе (очень похожем на гибрид нескольких моделей "детектора лжи").

Настоящий восторг вызывало простое рассматривание фотографий на оптическом проекторе (менял угол обзора и увеличивал по желанию любой кусок изображения — привет от фантастов современным цифровым камерам). Все собранные сведения помещались в компьютер KIA, который давал очень неплохие советы и варианты развития событий. Эту PDA-шку и слабенький полицейский пистолет можно было проапгрейдить, добавив производительности и убойности, так как зачастую, напав на след очередного репликанта и собрав убедительные доказательства, приходилось защищать собственную жизнь быстрыми и меткими выстрелами. В отличие от большинства игровых "дневников", здесь в архиве всех бесед и разговоров можно было легко найти интересующую фразу по ключевому слову.

Диалоговых "веток" могло быть несколько, и только от игрока зависел общий ход беседы (ленивые могли выставить в опциях один из пяти вариантов разговора: логичный, наглый, случайный, въедливый, ручной). Реагировал наш собеседник и на предъявленные улики и агрессивные угрозы, нередко предлагая взамен взятку или сотрудничество, которое могло оказаться подстроенной провокацией.

Именно через диалог можно было выйти на одну из шести концовок игры. Может так статься, что вы казните обычного человека или сами (сюрприз) окажетесь репликантом. Впрочем, это зависит не только от игрока, но и от случайного фактора. Дело в том, что многие условия игры каждый раз генерируются заново и улики для доказательства преступления биоробота могут стать смертным приговором для человека. Местами есть весьма любопытные локации и персонажи для фанатов фильма — как бы параллельный взгляд на приключения Харрисона Форда, ведь мы опережаем коллегу по цеху на один-два дня.

Оценка игры: 10
Резюме: оригинальное графическое решение, серьезный продуманный сценарий, классное музыкальное и звуковое сопровождение, — культовый сюжет фильма был выполнен на очень достойном уровне, из современных аналогов игра вполне сопоставима с виртуальными похождениями Риддика.

Kreivuez

КИНО

Другой Мир 2: Эволюция

Название в оригинале: *Underworld: Evolution*
Жанр: *триллер*
Режиссер: *Лен Уайсман*
В ролях: *Кэйт Бекинсейл, Скотт Спидман, Тони Керран, Дерек Якоби, Билл Найги, Майкл Шин, Шейн Бролли*
Копия: *DVD*
Озвучка: *полный дублированный перевод*
Продолжительность: *98 мин.*

Предательство — один из многих отвратительных поступков, на которые способен человек. Именно оно и стало толчком для рождения нашей самостоятельной спортсменки, красавицы и... просто революционерки в одном лице — очаровательного вампира по имени Селин (Кэйт Бекинсейл). Шесть столетий она была верным солдатом клана вампиров, боролась с ужасным и безжалостным кланом оборотней. За столь долгое время человечество не раз расплатилось жизнями невинных. Однако и обе воюющие стороны не остались в стороне. Все вдруг меняется — вчерашние враги и разжигатели кровопролитной войны становятся лишь ее жертвами. Их не спросили — их просто втянули в это. Примерно такова предыстория событий первой части фильма.



У нас же на руках уже продолжение, причем, я бы сказал, прямое продолжение. Начинаются события "эволюции" с небольшой предыстории. Мы наконец узнаем, как же все началось (хотя опять обрезками — о подробностях, согласно слухам, нам расскажет "Другой Мир 3"). Ну а следом сразу результат того, что натворили, — по правде говоря, намешали в сюжете всего много, но и подали понятно и просто. Просмотрев его, видишь очень аппетитный результат работы сценаристов и режиссеров. События "Underworld: Evolution" можно смело назвать, например, "хроники Селин" или, скажем, "парочка дней вместе с Селин" — это последовательность событий и приключений нашей героини. Однако надо признать — грамотно показаны зрителю, не обделенные эмоциями и экшеном, которого, прямо скажу, в достатке. И если в первой части больше стреляли, то теперь большее предпочтение отдано кулакам, ногам и (у кого есть) крыльям. Меня, признаюсь, это немного расстроило. Очень приглянулись мне "световые" и "серебряные" пули и всякие прибамбасы. Но и кулаками машут здесь неплохо. Но одним экшеном сыт не будешь — и он, в свою очередь, приправлен эмоциями нашей героини. Кэйт во второй части сыграла так же отлично. Строгая, серьезная, но в то же время такая ранимая.

Другой Мир 2 — весьма приятный фильм, наполненный и действием и эмоциями. Однако не все любят фильмы о вампирах — для некоторых это просто очередная мясорубка. Но о данном фильме я бы не сказал так категорично. Здесь есть что-то, что заставляет досмотреть до конца. И если вы не остались равнодушным к первому фильму, то вам обязательно надо увидеть продолжение. Если же первый вам даже не попадался на глаза, то все же рискну предложить вам просмотреть все по порядку — с одной стороны, во второй части вам намекнут о том, что было ранее, но все равно останутся пробелы.

Фигуренко "igorusha" Игорь



Казанова

Название в оригинале: *Casanova*
Жанр: *романтическая комедия*
Режиссер: *Лассе Хальстрем*
В ролях: *Хит Леджер, Джереми Айронс, Лорен Кохан, Чарли Кокс, Кристофер Эраг и др.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 час 40 мин.*

Нет, киношники не добрались толстых мемуаров "великого обольстителя", силенок не хватило бы. Экранизировать хотя бы часть из мемуаров довольно накладно, потому создатели ограничились тем, что сняли еще одну любовную историю с Казановой в главной роли, — под знакомой товарной маркой.

Проходят начальные вычурные титры — и мы в прекрасной Венеции, городе любви и романтиков. Вокруг — хитросплетения каналов, гондольеры, карнавалы, балы, сухие инквизиторы и море обворожительных женщин, а среди них прославленный "обольститель". Слава о нем полностью охватила Венецию — о его "подвигах" артисты ставят комедийные сценки в кукольных театрах, его узнает каждая вторая девушка в городе, известность Казановы уже распространяется настолько широко, что его имя становится известно всей Италии. А наш Казанова (что весьма возможно было предугадать) по закону выбранного киношниками жанра, совершает невероятное, казалось, для себя, — влюбляется... Такая вот простенькая, заурядная завязка, не ахти, конечно, но для комедийной мелодрамы вполне сойдет. Распрекрасными историями, классическими хэппи-эндами зрителей нашпиговывали всегда, но фильм спасло другое. Работам художников, декораторов, костюмеров и прочих-прочих он обязан шикарностью, пестротой и красочностью, радующей глаз. К этому пышному благообразию совсем кстати подходит и легкий юмор. Словом, мило, роскошно, с огромной долей романтизма; потому, когда соберетесь посмотреть его и по совместительству отдохнуть от тяжести скучной (или нескучной) работы, расслабьтесь и получайте заслуженное удовольствие.

Берлинский Gosha

Затура

Название в оригинале: *Zathura: A Space Adventure.*
Жанр: *детская фантастика*
Режиссер: *Джон Фавро*
В ролях: *Джон Хатчерсон, Джон Бобо, Дакс Шепар, Кристен Стюарт, Тим Роббинс.*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *дублированный русский*
Продолжительность: *1 час 35 мин.*

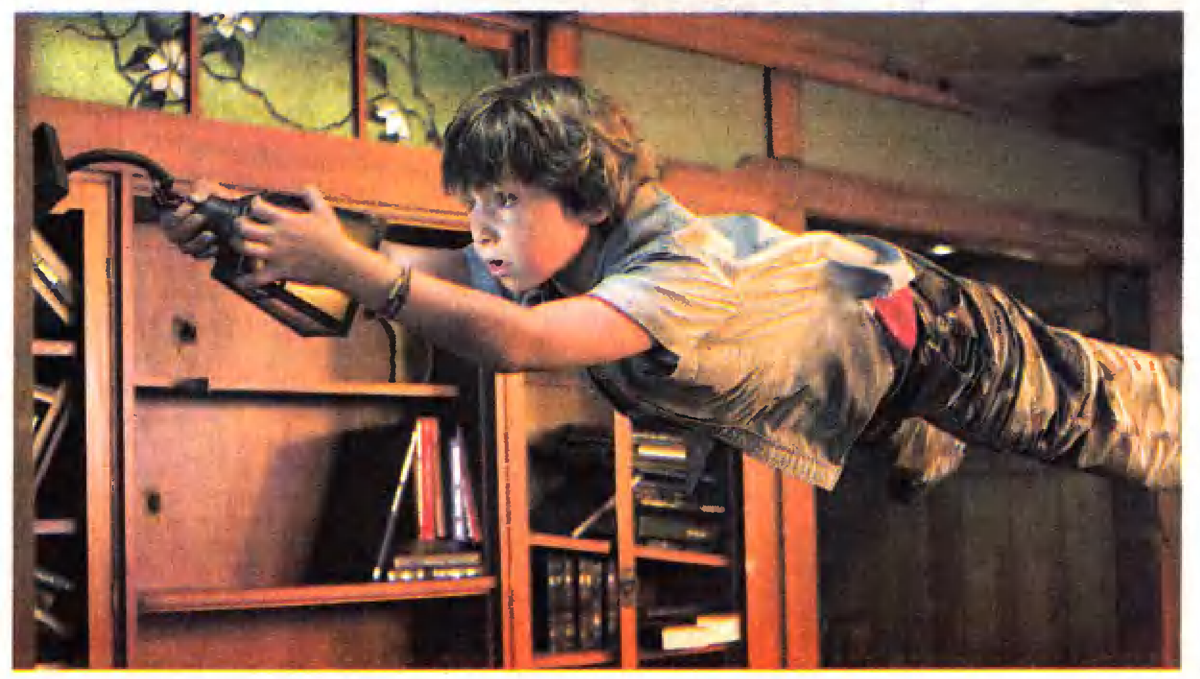
"Затура" — затейливая экранизация детской приключенческой книги малоизвестного у нас Криса ван Аллсбурга. Концепция не нова, и оттого довольно сильно узнаваема, даже, можно сказать, известна каждому. Встречайте, новая версия старой доброй "Джуманджи"!

Пред нами обыкновенная безоблачная жизнь американских детей, с их подростковыми проблемами, неувязками и стычками. И все заурядно, пока в один прекрасненький денек самый младший из них в темном подвале не находит необыкновенно интересную коробку, такую красочную, миловидную, но столь потрепанного вида, что о возрасте ее нетрудно догадаться. А внутри, конечно, он обнаруживает игру, в которую от безделья, скуки и детской любопытности решил сыграть. И что из этого вышло? Метеоритный дождь, превративший дом в странное подобие решета, — вот что. А дом, в котором, кстати, и будут происходить все действия на протяжении фильма, окажется преспокойно дрейфующим среди бесконечных звездных космических просторов, забыв или намеренно обойдя все существующие и несуществующие законы физики, да так, что Ньютон и вся остальная компания лишилась всех научных заслуг в одночасье.

Оказавшиеся в это время брат и сестра оказываются также втянутыми в игру, и им всем отныне ничего не остается, как продолжать играть, несмотря на все то, что может случиться у них впереди, ведь только выиграв, победив, они смогут вернуться обратно и закончить все приключающиеся с ними неприятности.

Если вы не считаете себя молодыми представителями поколения пепси и комиксов, вам этот фильм не понравится однозначно. Во-первых, вы постоянно будете проводить параллели с "Джуманджи" (конечно, если вы видели этот фильм), и, несомненно, сочтете последнее намного лучше и интереснее. Резкая критика вокруг чрезмерной фантастичности, невыносимой неестественности, пожалуй, относить стоит к книге, а не к фильму. Приятным глазу найдете, возможно, только космические пейзажи, которых ровным счетом немного. Вердикт также однозначен и непоколебим: фильм этот предназначен исключительно для детей, иным он наскучит уже после двадцатой минуты.

Берлинский Gosha





Эон Флакс

Название в оригинале: *Aeon Flux*
Жанр: *боевик/фантастика*
Режиссер: *Карин Кусама*
В ролях: *Шарлиз Терон, Мартин Ксокас, Джонни Ли Миллер, Софи Okонедо, Пит Постлтуэйт, Амелия Уорнер, Кэролайна Чикези, Франс Макдорманд*
Копия: *экранка*
Озвучка: *полный дубляж*
Продолжительность: *83 мин.*

Что можно ожидать от фильма, снятого совместно с MTV? Вероятнее всего, что ничего хорошего. А уж если в рекламном буклете упоминаются зловещие слова "будущее", "повстанцы" и им подобные предвестники ужаса, то попкорн можно с уверенностью менять на тухлые помидорчики. Пригодятся. Опыт показывает, что фильмов с непонятными славянскому уху названиями и персонажами в черном, изо всех сил пытающимися походить на героев "Матрицы", надо, как минимум, сторониться.

То же и с "Эонфлаксом", на поверку оказавшимся стандартной историей про бедных землян из будущего, которые в очередной раз вымерли под корень от вируса, а уцелевшие потихоньку склеивают ласты за стенами последнего города на Земле. Город этот был построен добрым доктором Гудчайлдом, заботливо отгородившим население от опасностей дикого мира, вновь воцарившегося на Земле. И надо же, появились недовольные. Видите ли: "Мы променяли свободу на золотую клетку!". Вы ж понимаете. Ну так выпустить всех желающих, пусть в джунглях поживут с недельку, может одумаются. Нееeет, правителям же надо с кем-то бороться, вот и появились "повстанцы", которые расследуют загадочные исчезновения людей и творят злобные диверсии против высших чинов.

Главной героине — Эонфлакс (в будущем, видно, придется выпендриваться — проверенные временем "Маша" и "Таня" не покатят) наконец-таки поручают изничтожить доброго правителя. А ту в самый ответственный момент пробирает на непонятные воспоминания, и задание с треском проваливается. А дальше... А дальше, ничего оригинального не ждите: одни из глупейших диалогов на моей памяти, ужасная концовка и всеобщая занудность творящегося на экране. Такой вот "Эоншлакс" снимать можно хоть каждый день, выдумывая умопомрачительные сценарии прямо по дороге на съемки. Были бы деньги.

C3ltiK

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

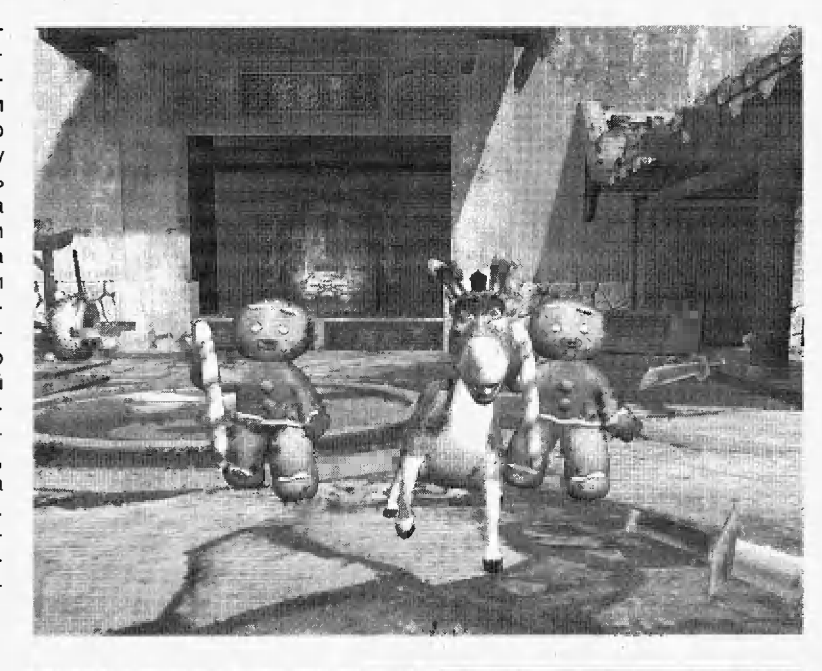
Shrek SuperSlam

Сказка с кулаками

Жанр: *TPA\ драка*
Разработчик: *Shaba Games*
Издатель: *Activision*
Дата релиза: *ноябрь 2005*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Платформа: *PC, PS 2, Xbox, GameCube.*
Похожие игры: *PowerStone, The Incredibles, Toy Story 2, Shrek 2, Spider Man 2, Asterix & Obelix XXL*
Минимальные требования: *PIII \ AMD 800 ГГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon XP 1,4 ГГц, 256 Мб памяти 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, геймпад*
Multiplayer (4): *hot seat*
Возраст: *от 4 лет.*

Готовься к драке любимых героев против любимых героев. Не бойся — бой будет идти по правилам — поэтому никто не пострадает, а победителем станет тот, кто сделает больше всех самых эффектных и красивых суперударов-слэмов.

Давным-давно в одном королевстве жил прекрасный... огр? Да, прекрасный зеленый огр, и жена его была огр, и друг огр, хотя нет, друг его был ослом. Говорящим ослом, а один раз он даже лошадью говорящей был и крутил роман с драконом-девочкой. Только маленьким зрителям не показали, а большие и так знали, чем дело закончится, — в общем, родились у осла и дракона маленькие драконооcлики или ослодраончики. Что значит, так не бывает? В сказке все бывает. Вот только не хотят эти летающие шалуны вовремя ложиться спать без ежедневного увлекательного и невероятного рассказа о приключениях сказочных героев. Какими байками убаюкивают деток друзья семьи? Конечно, сказками о великих подвигах. Имбирный человечек когда-то работал шерифом и однажды задержал опаснейшего и благороднейшего бандита Кота-в-Сапогах. Родной отец драконооcликов (осел) как-то раз и навсегда выяснил отношения со странствующим рыцарем, которому захотелось подвигов, а замок с драконом в ближайших королевствах только один. Пиноккио нахамил Черному Рыцарю и был вынужден победить железяку в неравной схватке. Фиона (жена Шрека) обучалась восточным единоборствам в Тибете и победила великого мастера кулака, локтя и пятки — Шалтая-Болтая (вам же известно, что он сидел на Великой Китайской стене и там же свалился во сне?). Известный рэппер Имбирный человечек доказал рождественскому эльфу, что детям нужны правильные сказки и конкретные подарки, yo! А семейная пара огров успокоила полуночного меломана Квазимодо. И дрались герои не на жизнь, а на очки, и летел пух и перья, билась посуда, крушилась мебель, а ослодраончики мирно посапывали.



Fight!

Похоже, тот фонтан юмора, который был в первых двух частях мультика, пробился через цензурный отдел Activision. Во всяком случае, в предыдущих играх по фильму такого полета фантазии мы не видели. Знакомые классические герои развязно шутят, перевирают историю собственных приключений или на ходу придумывают новые. Выяснение отношений с применением тяжелых и легких предметов в интерактивных локациях смотрится очень живо (а что вы хотите — движок Havoc еще долго будет в строю). Сами декорации неуловимо напоминают декорации популярных телешоу и жанровых фильмов (китайский боевик, вестерн, готический ужастик, рождественская сказка).



Все предметы на экране можно использовать для достижения победы, а на поле боя постоянно будет выбрасываться различное оружие (тяжелые окороки, волшебные палочки и магические жезлы, базука фейри, пчелиный улей, меч дракона, пушка, магнит), волшебные напитки, ускоряющие и усиливающие атаки, защитные маски, шлемы, короны и т.д.

Традиционного индикатора здоровья в игре нет — победа присуждается тому персонажу, который применил на противнике больше суперударов — слэмов. Накопить такой суперудар можно с помощью обычных боевых комбинаций, проведенных по корпусу противника.

Режимов игры несколько: тренировка для начинающих и опытных бойцов; традиционная сюжетная кампания; суперсерия боев (предназначена для отработки определенных приемов, так как условия победы отличаются от обычных — здесь необходимо выполнять несколько раз то бросок, то апперкот, то слэм, а в качестве экзамена предстоит встреча с одним или многими "боссами"). Не обошлось и без мини-игр. Их в Shrek SuperSlam целых 7, но все они так или иначе используют возможности игры. Несколько гонок — бесконечное кувыркание, борьба за факел и бег со смертельными препятствиями — немного разнообразили прыжки Робин Гуда (вот уж не знал, что в Шервудском лесу танцуют ирландскую джигу), полеты на короткие дистанции ослодраончика и отчаянные попытки Шалтая-Болтая спасти своих золотых собратьев из обеденной тарелки великана.

Мультиплейер (hot seat) представлен режимами "десматч" и "король холма".

Выбор бойцов возможен не только из полюбившихся героев и героинь мультфильма (Шрек, Осел, Фиона, Кот в сапогах, Пряник, Пиноккио, Робин Гуд, Прекрасный принц), но и других классических сказочных жителей (Черный Рыцарь, Рождественский Эльф, единорог, Джеймс Крюк, Квазимодо, Красная Шапочка, Шалтай-Болтай, Волк, Циклоп, драконоослик).

По техническим причинам и экономному расчету менеджеров детализация моделей осталась на прежнем уровне Shreck 2. Больше внимания разработчики отвели анимации персонажей и спецэффектам. Оптимизировали управление (с клавиатуры могут играть сразу два игрока, а при подключенных джойпадах можно устраивать разборки вчетвером).

Какая музыка может быть в игре по стебному мультику? Конечно, точно такая же — прикольная и смешная. Безумный менестрель наяривает на волынке нечто панковское и беспредельное, рок-гитары подражают средневековым мотивам, перекрикивая орган, восточные напевы поданы в оригинальной обработке, а вездесущие композиции хип-хопа обставлены воистину со сказочной роскошью и помпезностью.

Оценка: 8. Резюме: два десятка персонажей из полюбившегося многим мультфильма с радостью, шутками-прибаутками, отмутузят своих противников, а мы узнаем о том, что творилось за кадром и не демонстрировалось зрителю.

Kreivuez

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

Приключения Рыжего Апа.

Тайна пиратского острова

Жанр: *гонки / квест / аркада*
Разработчик: *Scholastic*
Издатель и локализатор в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Платформа: *PC*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium II\AMD 600 МГц, 64 Мб памяти, видеокарта с 16 Мб памяти*
Возраст: *от 6 до 10*

Известный бренд, принадлежащий не менее известной компании Вимм-Билль-Данн, пожаловал на PC. Ожидаемый ход, учитывая популярность компьютерных игр у подрастающего поколения и огромную стоимость телерекламы, которая в своей массе больше нацелена на взрослую аудиторию.

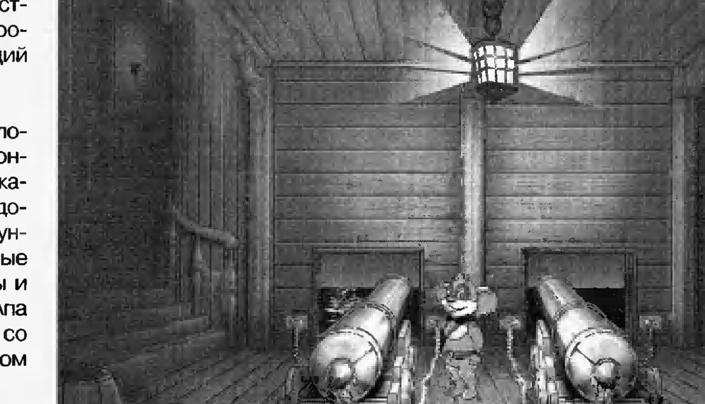
Немного вкуснятины, которую Рыжий Ап регулярно предлагает купить родителям малышей, пропало по дороге к адресату — друзьям этого пушистого коалы в Майами. Исчезновение произошло в роковом для морских перевозок месте — Бермудском треугольнике. Рыжий Ап отправляется на поиски подарков для друзей. Сделать это непросто даже на скоростном современном катере, оборудованном новейшим радаром. Игроку придется уворачиваться от акул, осьминогов, подводных камней и отмелей. На корабле гонщик превращается в детектива и выясняет, что весь товар похищен пиратами, а главные свидетели — матросы, капитан и корабельный доктор — спят беспробудным сном. Быстро разбудить команду, догнать пиратов и проникнуть на их корабль для Рыжего Апа не составит труда — в любой момент можно воспользоваться игровой подсказкой. Дальнейшее же приключение и исследование образа жизни и быта пиратов показало, что делали они это не от хорошей жизни. Ужасный морской дракон всему виной. Но и это не станет большой проблемой для жизнерадостного героя.

С первых минут Рыжего Апа воспринимаешь как родственника тролля Кузи — уж больно похожи голоса актеров, озвучивших игру, первый уровень с "гоночно-стрелочным" геймплеем и драйвовые ритмы "детского" рока. Хорошо, что создатели не стали зацикливаться на гонках и предоставили маленьким игрокам возможность проявить смекалку и сообразительность — квестовые уровни получились чудо как хороши, загадки — не так уж и просты для невнимательных, но вполне логичны. Равномерно по локациям игроку придется учиться правильному выполнению аркадных и стелс-элементов.

Графическое оформление и заставки-видеоролики целиком и полностью сделаны на flash-технологии. Это означает, что ваш ребенок никоим образом не будет лишен ярких красок и мило нарисованных локаций. Работа мастеров дубляжа отличается четкой артикуляцией и выразительностью произносимых фраз, что тоже является положительным элементом для развития речевых навыков ребенка. Дружественный интерфейс позволит игрокам легко и быстро найти общий язык с игрой.

Оценка игры: 8. Резюме: Неплохое для детской игры сочетание гонки-квест-аракада, симпатично и качественно сделаны flash-ролики, добротно отрисованы фоновые рисунки, немногочисленные музыкальные треки — как и полагается, бодры и веселы, а узнаваемость Рыжего Апа как героя и бренда растет вместе со временем, проведенным ребенком за игрой.

Kreivuez



ПОДРОБНОСТИ

Shadowgrounds

советы по прохождению

Эта статья не прохождение, а скорей список советов к самым значимым моментам в игре. Игра проходилась в одиночку на сложности hard. Так как названия монстрам в игре не даны, я буду называть их по-своему. В конце прохождения есть краткая характеристика для каждого монстра и оружия, поэтому разобраться будет несложно.

Начало

Ничего примечательного. Ожидайте появления клопов из шахт вентиляции, держите их на расстоянии с помощью фонарика. Проходите уровень с пистолетом, собирая патроны ко второму уровню.

The Water Treatment Facility (Насосная станция)

До встречи с Джейн Арвин разведайте все доступные комнаты и соберите все патроны. Как только вы встретитесь с Джейн, на вас сразу начнут нападать собачки. Главное — не торопитесь, количество монстров ограничено и, если не лететь сломя голову, можно уничтожить всех их поголовье без единой царапины. Когда пройдете за комнату, в которой Джейн определенное время работала с консолью, переключайтесь на пистолет и старайтесь использовать только его, так как патроны для винтовки и шотгана нам еще пригодятся в другом месте.

В конце уровня вас ждет встреча с боссом — огромным водоплавающим нечто. Убить его достаточно легко, главное, не забывать пару правил: не подходить к боссу в упор, уворачиваться от плевков, которые, в случае попадания, сильно замедлят ваше передвижение, использовать аптечки на стенах только когда ваше здоровье опуститься ниже 50 единиц. Червей следует уничтожать, только когда босс скрывается под водой. Если в вас попали плевком, передвигайтесь с помощью перекатов.

The Weather Station 5 (Метеостанция №5)

Тут вам предстоит защита базы от орд монстров. Ни в коем случае не идите в штаб сразу, сначала соберите все боеприпасы на уровне, потому что потом времени на это не будет. Постарайтесь разбить все ящики и запомнить расположение аптечек. Как только считаете себя готовым, идите к Джейн и Бакстеру.

Когда вам дадут задание расставить стационарные пулеметы, последний пулемет носите с собой и устанавливайте его перед каждой схваткой.

Подвал

Ставьте пулемет на открытом пространстве и выманивайте всех клопов на него, экономя таким образом патроны. Справа от нужной нам комнаты с терминалом, в ответвлении с кучей ящиков, лежит огнемет. Разбейте ящики и заберите его. Соберите все патроны и открывайте ворота. Не забудьте забрать с собой пулемет и устанавливать его перед каждой дверью.

Выход из подвала

Самое главное — бегите не останавливаясь. Отвлекайтесь на аптечку и шотган, только если они будут вам сильно нужны. В конце пути постарайтесь сначала убить Кибера, чтобы не потерять upgrade parts.

The ISERCom Communications Center (ISERCom КомЦентр)

При выполнении второго задания будьте внимательны, когда встретите червей — они будут зарываться в землю и выкапываться сзади вас.

Когда необходимо будет чинить антенну на крыше, сначала уничтожайте всех собачек и потом уже принимайтесь за ремонт. Количество монстров ограничено и так будет безопасней.

После встречи с арахнидами (паукообразные монстры с лазерными автоматами) обязательно сверните направо (по карте). Там вас ожидает гроза киберов и боссов — миниган.

Военная база

Первым делом соберите все боеприпасы и, как только выключится свет, спрячьтесь за ящиками, которые стоят справа от входа. Сначала к вам пожалуют два Кибера. Обходите ящики так, чтобы они вас не заметили, а когда они развернутся к вам спиной, разряжайте новоприобретенный миниган. Далее последует еще один Кибер (убиваем по тому же рецепту — миниганом в спину) и две собачки. Кстати, от последних прятаться бесполезно, так как все равно найдут. Кибера у лифта опять же убивайте миниганом.

На нижнем этаже взрывайте бочки и аккуратно продвигайтесь внутрь базы.

На следующем этаже вы найдете останки доктора Тревора и идите перезагружать мейнфрэйм. Почти у самого компьютера вы встретите босса — Робота. Единственное, что хочется посоветовать в борьбе с данным гадом, это заманить последнего в комнату с терминалами и запутать его в них. Как только робот застрянет, заходите ему за спину и используйте миниган. Повторять до взрыва механического друга.

New Atlantis (Нью Атлантис)

Обязательно возьмите гранатомет. При зачистке территории будьте готовы к парочке десантов собачек и киберов сквозь стекла.

В точке Чарли, справа от завала на юго-востоке лежит лазерная винтовка.

При защите посадочной зоны используйте гранатомет и старайтесь сразу же собирать update parts, так как после смерти последнего арахнида начнется скриптовая сцена и загрузка следующего уровня.

New Atlantis Research Sector (Нью Атлантис Исследовательский Центр)

У завала с западной стороны комплекса (тут на вас сквозь стекло вылетит три собачки) лежит бесхозная лазерная винтовка.

Перед тем, как войти в столовую (второе задание) проверьте батарейки в фонарике и перезарядите оружие.

Вот вы и познакомились с новым монстром — Сталкером. Тварь очень гадкая, так как обнаружить ее можно только по звукам и в свете фонарика, а убивать она умеет очень быстро.

Сразу после столовой будет открытый участок местности. Тут следует ожидать неплохой стычки с Арахнидами и собачками. Если в схватке потрепают, в сторожке есть пара аптечек.

Когда вам дадут задание спасти доктора Вейсса, ожидайте встречи с большим количеством Сталкеров на пути к стене лаборатории.

Provectus (Провектус)

Когда дойдете до первого синего огонька, ожидайте атаки тремя собачками сзади и около десятка собачек спереди.

Охлаждение реакторов — будьте готовы, что после каждого выключенного реактора на вас будут нападать или собачки, или Киберы.

Уровень 2

Уровень полон Сталкеров, поэтому отправляйтесь на разведку только с заряженным фонариком. В северо-восточной комнате валяется куча рейлганов.

На юго-востоке второго зала есть небольшая комната с боеприпасами.

Уровень 1

Тут очень много Киберов. Старайтесь стрелять в спину и уходить от прямых стычек.

Капитанская палуба

Основной контингент монстров — Киберы и Арахниды. Обращайте на себя как можно больше внимания, сгоняйте монстров в кучу и используйте ядерную ракету (третий апгрейд ракетницы).

Шахты

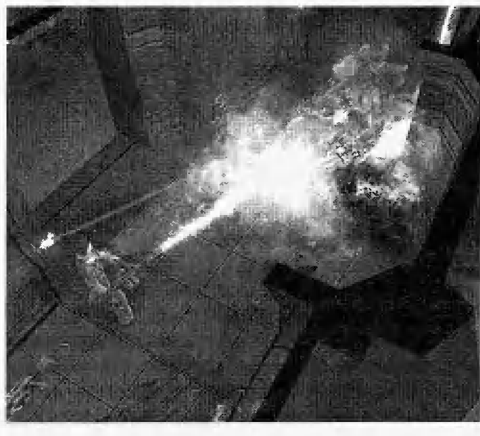
Опасайтесь тупиков с провалами или завалами, так как из них часто будут появляться группы собачек. Следуя по правому коридору, ждите атаки собачек с тыла.

Подходя к подземному озеру, ожидайте встречи с десятком паучков. Используйте против них оружие массового поражения и не подпускайте к себе близко.

Не идите сразу по мостику, а пройдите по правому берегу и активируйте там консоль. После этого активируйте консоль у мостика — и наслаждайтесь сценой задыхающегося монстра.

Дойдя до двери с трупом и миниганом, приготовьтесь к встрече большого количества собачек, которые будут лезть практически отовсюду. Опять же, сначала изничтожаем всех монстров, и только потом принимаемся за починку оборудования дверей.

Дальнейшие советы можно свести к одному — продвигайтесь медленно и аккуратно, ожидая атак из любых дырок стен и пола. Дойдя до бурильной машины, вставьте в нее батареи



(лежат в комнате неподалеку) и, оказавшись на другой стороне завала, быстро соберите все патроны и разбейте все ящики с амуницией. Проверьте, перезаряжено ли все необходимое оружие, отметьте в памяти огромные жернова в середине зала и говорите с Бекстером.

Сразу отмечу, что при должной сноровке и правильном использовании местности Собачку-Переростка можно убить без единой капли крови — просто заманите ее в жернова, не забывая при этом расстреливать ее из автомата или шотгана.

The Emicron Research Base (Исследовательская База Эмикрон)

Пройдя ракетные шахты (из шахт будут лезть собачки), откройте дверь, отсчитав 10 секунд после того, как доктор Вейсс скажет "Now!", и использовав консоль. Встречайте самого паршивого монстра игры — Кибер со щитом. Убить данную боевую единицу можно только со спины, так как спереди его прикрывает энергетический щит.

До самого шатла пришельцев ничего особенного не произойдет. После встречи с шатлом на вас нападут несколько собачек со стороны дверей, через которые вы недавно вошли. Далее перед вами стоит задача доставить в шатл батареи и загрузить в него необходимое программное обеспечение. При выполнении первого пункта вы встретитесь с Сталкерами, а при выполнении второго — с Киберами. Кстати, при выполнении задания по загрузке ПО не стоит идти по коридору между двумя комплексами лабораторий, иначе вас с двух сторон тепло встретит группа собачек.

Как только выполните оба задания, не спешите обратно к шатлу — вам предстоит встреча с двумя Роботами. Используйте ядерные ракеты, гранатомет и альтернативный режим минигана.

The Alien Mothership Part 1 (Корабль Пришельцев. Часть 1)

В комнате с четырьмя ямами, после активации устройства на консоли пришельцев, сразу спускайтесь к одной из них. Таким образом, вход к вам будет хорошо простреливаться, что облегчит задачу по умертвлению собачек, бегущих к вам друг за другом.

В комнатах с синими плитами на полу вы встретитесь с монстрами в следующих комбинациях: только собачки, Сталкеры и черви, Арахниды и паучки. В последней комнате с телепортом вас встретят Киберы без щитов.

В следующей локации вам надо поочередно вывести из строя генераторы. Уничтожение каждого будет вызывать волну монстров. Уничтожайте всех и только после этого переходите к следующему генератору.

В круглой комнате с двумя пересекающимися перпендикулярными мостами двигайтесь по периметру комнаты. Таким образом, вас будет атаковать меньшее количество Арахнидов и собачек.

The Alien Mothership Part 2 (Корабль Пришельцев. Часть 2)

Обойдите зал, используйте телепорт. В следующем зале вам нужно добраться до четырех генераторов в четырех различных ответвлениях. Несколько советов: лазеры легче всего преодолевать перекатами; лазеры в коридорах можно не пересекать, достаточно просто идти вдоль стен; после уничтожения генераторов на вас сразу же будет кидаться определенный вид монстров; турели очень не любят рейлган и взрываются после первого выстрела, главное, чтобы они успели полностью активизироваться; турели не уничтожаются, после определенного времени они снова включаются; при выключении последнего генератора вас в главном зале будет ждать четыре Сталкера, поэтому весьма полезно предварительно вывести из строя две турели у выхода.

В круглой комнате, с большим генератором посередине и тремя маленькими по бокам, следите за цветом пола. Если секция пола начинает светлеть, то следует сойти с нее во избежание вреда здоровью. Можно поступить еще хитрее — станьте на переборку между секциями пола. В таком случае вам ничего не будет угрожать.

В комнате с последним боссом обращайте внимание на цвет полосы на платформе пришельца. Если она начинает наливаться синим цветом и мигать — прячьтесь за щиты. После того, как вы уничтожите щит вокруг пришельца, Xenon (босс) окружит себя стеной из щитов. Используйте рейлган и рикошетящие пули, чтобы снести как можно большее количество щитов (стреляйте в щели между щитам). Как только Xenon будет открыт, используйте ядерную ракету. Три-четыре штуки — и последний босс падет.

Смотрите интересный разворот сюжета и титры. И поздравляю — вы прошли игру!

Монстры

Клоп — маленькое паукообразное создание на четырех лапах и с хвостиком. Боится света и любит находиться в группах с себе подобными. Довольно безвреден.

Собачка — существо, очень напоминающее Чужих из одноименного фильма. Достаточно быстрое, имеет гадкую привычку прыгать на вас. Такие попытки стоит пресекать выстрелом из шотгана, так как это единственное оружие способное прерывать полет этой твари. Очень часто появляется группами. Обычно умирает с одного-двух выстрелов шотгана.

Червь — довольно редкий монстр. Передвигается медленно, на открытых пространствах любит зарываться в грунт и выкапываться где-нибудь за спиной. Плюется зеленым нечто, которое неплохо замедляет нашего главного героя. Не очень живуч и умирает довольно быстро.

Кибер — одна из главных проблем в течение всей игры. Живуч, толстокож и несет на себе две крупнокалиберные пушки. Для уничтожения советую использовать альтернативный огонь лазерной винтовки, гранатомет и миниган. Особей со щитом выносить надо только миниганом и только в спину, так как спереди данный гад снабжен непробиваемым щитом.

Арахнид — похож на большого паука с лазерной винтовкой. Передвигается перебежками, таким же образом ведет огонь по противнику. Довольно живуч, однако при должной сноровке убивается очень легко из-за двух вышеперечисленных особенностей.

Сталкер — вторая самая главная проблема. Напоминает змею с двумя тесаками вместо рук. Невидим вне света фонарика, хотя и издает характерные звуки, по которым в большинстве своем и обнаруживается. Монстр средней живучести, однако частичная невидимость и неплохие повреждения в рукопашном бою делают из него мощного противника.

Паучки — больше всего напоминают паучков, одетых в броню. Передвигаются очень быстро и имеют возможность отравлять противника, то есть нас. Довольно живуч, однако быстро умирает от гранат и ракет. Других методов борьбы с ними не советую, если только их количество не превышает трех.

Оружие

Wareng HP2 Pistol — пистолет. 8 патронов, слабая убойная сила, бесконечная амуниция. Стандартное первое оружие, подходящее для главной роли только в двух первых миссиях.

ENHANCED DAMAGE — увеличивает повреждения от пуль в два раза. Нужно оно вам или нет — решайте сами.

ASSAULT EXTENSION — увеличивает количество патронов в магазине до 12 и сокращает время перезарядки в два раза. Практически бесполезно.

SECONDARY FIRE — стреляет отравленными патронами, которые замедляют врага, но наносят очень слабые повреждения. Бесполезно.

Wareng AM_92 Pulse Rifle — ваш лучший друг на первую половину игры. Высокая скорострельность, кучность, большая обойма и хорошая убойная сила. Рекомендую к использованию еще по одной причине — в игре прекрасно реализовано правило, по которому если тебя сильно шпигуют свинцом, то ты не можешь быстро бегать, прыгать и поворачиваться.

RADIATED BULLETS — брать в обязательном порядке. Увеличивает повреждения от винтовки вдвое. Наш выбор.

CLIP EXTENSION — увеличивает размер магазина до 90 патронов. Желательно, но не обязательно.

ELECTRIC TAZER — добавляет альтернативный режим стрельбы, который на время парализует жертву разрядом тока. Достаточно бесполезен, так как мы не часто будем встре-

чаться с одинокими жертвами, которые позволят подойти на такое близкое расстояние.

Wareng HX-1 Combat — второй ваш лучший друг. Высокая убойная сила, огромный останавливающий эффект, который позволяет прерывать прыжки собачек. На близких расстояниях лучше оружия нет.

ASSAULT EXTENSION — увеличивает кучность и ускоряет процесс перезарядки. Полезная вещь, так как нам часто придется перезаряжаться в условиях боя.

CAPACITY EXTENSION — увеличивает магазин до 12 патронов. На любителя.

BURST FIRING — альтернативный режим стрельбы, который на некоторое время превращает шотган в пулемет, пока не кончаться патроны в магазине, со всеми вытекающими последствиями. Опять же, на любителя.

Wareng WP650 "B.R.N" Flamer — огнемет, он и в Африке огнемет. Пышет жаром на врагов и поджаривает их до состояния хрустящей корочки. Против такой мелочи как клопы лучшего оружия нет.

EXTREME HEAT — после двух секунд активного вредительства огнем увеличивает повреждения огнем в два раза. На любителя.

CONTINUOUS FLAME — убирает в огнемете понятие магазина. Все патроны отныне и являются магазином. На любителя.

FUEL TRAP — весьма полезное улучшение. Позволяет нам разливать на пол немного топлива и поджигать его под врагами. Зрелище красивое для глаза и неприятное для врага. В таких ловушках даже Киберы копыта быстро откидывают.

WM6 Grenade Launcher — гранатомет. Незаменим, когда нужно безнаказанно послать неплохой заряд взрывчатки в труднодоступное место. Очень полезен против групп монстров средней и малой живучести. Им же можно завалить и Кибера, но придется помучаться.

CLUSTER BOMB — незаменимое улучшение, так как превращает обычную гранату в кластерную. В итоге добавляет к обычному взрыву гранаты еще 4 дополнительных. Брать обязательно.

AUTOLOADER — убирает понятие магазина. Весьма полезно.

POISON GRENADES — абсолютно бесполезная штука. Превращает обычную гранату в газовую. Газ наносит слабые повреждения и долго висит в воздухе, ограничивая нас в свободе передвижения.

iZertech iZ8 Minigun — миниган. Предназначен для нашпиговывания одной единицы живой силы максимальным количеством свинца в минимальное время. Главная гроза Киберов.

HEATED PLASMA BULLETS — увеличивает повреждения вдвое. Брать обязательно.

IMPROVED ROTATION — увеличивает скорость раскрутки дул. Проще говоря, время задержки между нажатием кнопки мыши и самим процессом уничтожения всего живого сокращается.

MINIGUN SENTRY — превращает миниган в стационарную установку. Работает наподобие турели в миссии о защите базы. Правда, патроны ест не в пример быстрее, да и любит наводиться на цели за преградами, выпуская все пули в молоко. Но в разборках с толстокожими или массовыми врагами помогает неплохо.

FBP-UV5 Laser Rifle — лазерная винтовка. По идее она должна заменить автомат, однако пули этого оружия носят невещественный характер, что отменяет правило замедления противника пулями. Одно из самых малоиспользуемых оружий.

ASSAULT EXTENSION — увеличивает скорость стрельбы на 25 процентов и повышает кучность. Практически бесполезен.



OPTIMIZED CHARGE — увеличивает магазин винтовки в два раза. На любителя.

PINPOINT LASER — альтернативный режим, в котором винтовка выпускает тонкий луч лазера, пробивающий практически все на своем пути. Единственное полезное улучшение из трех, так как лазер разрывает Кибера за две-три секунды.

TCM-1 Railgun — рейлган представлять не надо. Прекрасное оружие для выноса турелей и щитов. Применяется редко, однако сам по себе весьма полезен.

BOUNCING BULLETS — позволяет пулям рикошетить от стен. Иногда удается за счет рикошетов одним выстрелом уложить несколько Киберов, но такие случаи требуют закрытых пространств и неплохого везения в предугадывании траекторий пули.

CLIP EXTENSION — увеличивает магазин рейлгана до двух патронов.

MAGNETIC BURST — создает магнитную волну, которая распространяется вперед. Попавшие в нее могут быть некоторое время оглушены. Сомнительное улучшение, на любителя.

iZR2 ROCKET LAUNCHER — ракетница. Оружие массового уничтожения с большой буквы. Разносит на куски практически любого монстра и является источником самых сильных взрывов во всей игре — ядерных. Убийца Боссов и Киберов.

DOUBLE WARHEAD — теперь каждая ракета несет на себе два заряда. После первого взрыва, вторая часть ракеты продолжает лететь дальше.

TARGETING SYSTEM iC-4 — позволяет запускать ракеты в движении. Полезное улучшение, если часто пользуетесь ракетницей, то обязательное.

NUCLEAR WARHEAD — начинка четырех ракет смешивается с урановой добавкой и отправляется в путь к месту апокалипсиса. Самая убойная вещь во всей игре. Обязательно для всех.

ELECTRIC GUN — это оружие очень хорошо характеризует фраза главного героя "Они говорят, что молния не бьет два раза в одно место. Они не правы". Эта штука бьет молниями всех, кто находиться в радиусе поражения. Монстры от этой радости мрут как мухи, хотя Киберы и Арахниды неплохо ей сопротивляются.

MULTI-TARGET SYSTEM — увеличивает количество молний на квадратный метр перед игроком. Вполне возможно, что увеличивает и повреждения. Обязателен к использованию.

ION RECHARGER — теперь наша пушка самозаряжается! Пять минут — и у нас снова полный аккумулятор энергии! Обязателен к использованию.

ELECTRIC BURST — долго заражается, медленно летит, но если уж попадет, так попадет. Используйте только на Босса, остальная мелочь не достойна этого.

Дополнительные советы

Игра абсолютно не зависит от времени. Это значит, что чтобы вам не говорили главные персонажи о неминуемой смерти в течение пяти минут от взрыва чего-то там, этого не произойдет. Поэтому не торопитесь.

В игре есть моменты, когда вы должны что-то починить, а монстры в это время прут изо всех дырок. Помните, что и в этом случае количество монстров ограничено и после энной волны они иссякнут. Опять же, не торопитесь.

В игре достаточно мест, где лежат патроны, аптечки и новое оружие, которые недоступны, если проходить все по сюжету. Не ленитесь отходить и исследовать незнакомые места. Только не удивляйтесь, если оттуда на вас выпрыгнет какой-нибудь ретивый монстр — халявные припасы тоже имеет свою цену.

Старайтесь комбинировать использование различных оружий. Например, если у вас почти закончились патроны к автомату, а запас патронов к шотгану полон, то переключайтесь на шотган. В игре очень часто попадаются ammo bags, которые будут восполнять боеприпасы ко всему оружию. Однако из-за наличия лимита в количестве боеприпасов для каждого оружия, все патроны, превышающие данный лимит, будут просто пропадать. Поэтому старайтесь по мере возможности использовать каждое оружие по чуть-чуть, иначе в самые важные моменты можете быть неприятно удивлены дефицитом в патронов к любимым стволам.

Мокрецкий Денис

ПОДРОБНОСТИ

Магия Крови

Комплекты и татуировки

Комплекты

Наш рассказ, опубликованный в прошлом номере ВР (№2-2006) об отличной action/RPG "Магия Крови" был бы неполным, если бы мы не упомянули комплекты предметов. Как и в других играх жанра, комплект собирается из нескольких предметов, которые в коллективе награждают владельца дополнительными полезными свойствами. Но здесь отнюдь не всегда надо искать какие-нибудь очень редкие вещи, в комплекты порой входят обычные предметы, частота нахождения которых высока. Впрочем, смотрите сами:

Комплект "Зеркальный Олень": Щит отражений + Шлем зеркального пингвина + Зеркальная кираса + Зеркальные сапоги + Амулет оленя + Зеркальные рукавицы = увеличивает максимум и регенерацию Чи, повышает уровни заклинаний школы Благословений.

Комплект "Зимородок": Щит озера + Шлем зимородка + Доспех легкости + Сапоги легкости + Амулет воздуха + Перчатки точности = увеличивает скорость, увеличивает сопротивление к холоду, повышает уровни заклинаний школы Воздуха, добавляет "Ледяной взрыв" при ударе.

Комплект "Единорог": Скипетр отражения + Шлем чистоты + Доспехи удачи + Сапоги судьбы + Амулет единорога + Перчатки свободы + Серьга колибри = появляется шанс вызвать "Молнию" при ударе, повышает уровни заклинаний школы Света, увеличивает все устойчивости.

Комплект "Лесной Воин": Топор защитника + Доспехи следопыта + Амулет леса + Серьга лесного стража = увеличивает регенерацию Жизни, удар снижает прочность брони противника, добавляет выбивание оружия противника при ударе, увеличивает все характеристики.

Комплект "Красный Дракон": Зуб дракона + Щит дракона + Тень дракона + Амулет дракона + Перчатки красного дракона = появляется шанс вызвать "Вампиризм" при ударе, добавляет повреждения Кровью, повышает уровни заклинаний школы Магии Крови.

Комплект "Медный кабан": Дубовый жезл + Щит вепря + Доспех храбрости + Сапоги выдержки + Амулет вепря + Перчатки плодородия + Жемчужная серьга = повышает уровни навыков "Ремесло", "Починка" и "Мастерство брони", увеличивает максимальный вес.

Комплект "Медное дерево": Скипетр медного дерева + Щит гармонии + Медные латы + Серьга гармонии = увеличивает все характеристики и устойчивости, добавляет шанс нанести двойное повреждение.

Комплект "Наемник": Моргенштерн наемника + Трофейная броня + Амулет фортуны + Перчатки бастарда = увеличивает все характеристики.

Комплект "Серебряная Звезда": Серебряная Звезда + Шлем ясности + Серебряные сапоги + Звездный амулет = увеличивает все устойчивости и уровни всех видов мастерства.

Комплект "Страж земли": Клинок Титана + Страж Земли + Доспех гор + Амулет земли + Перчатки равнин = появляется шанс вызвать "Булыжник" при ударе, увеличивает физическую устойчивость, повышает уровни заклинаний школы Земли.

Комплект "Страж драконьего огня": Скипетр драконьего пламени + Щит драконоборца + Чешуя дракона + Сапоги драконоборца + Амулет огненного дыхания + Когти дракона = появляется шанс вызвать "Взрыв" и "Горение" при ударе, добавляет повреждение огнем, снижает устойчивость к огню, повышает уровни заклинаний школы Огня.

Комплект "Страж моря": Клинок Тритона + Жемчужный Доспех + Амулет Воды + Перчатки Прилива = увеличивает длительность повреждения холодом, повышает сопротивление к Холоду и уровни заклинаний школы Воды.

Комплект "Страж солнца": Тяжелая Сабля Эльфов + Щит Света + Страж Солнца + Амулет Солнца + Перчатки Теней = увеличивает сопротивление к радиации, добавляет повреждение радиацией, повышает уровни заклинаний школы Благословлений.

Комплект "Странник": Меч ведьмака + Сапоги бродяги + Походные перчатки = увеличивает скорость и максимальный вес, повышает уровень заклинания "Сандалии ангела".

Комплект "Черный рыцарь": Щит неприступности + Доспех падших королей + Сапоги ночного волка + Амулет власти + Перчатки смерти + Серьга алхимика = процент Жизни и Чи воруется за удар, появляется шанс вызвать "Замедление" при ударе, повышает уровни заклинаний школы Проклятий.

Татуировки

Одним из недостатков игры стало отсутствие описания татуировок, которые может сделать себе герой во время странствий. А ведь, сделав татуировку, ее уже нельзя свести никакими способами.

С учетом отсутствия нескольких слотов для сейвов, тату стали настоящей головной болью для геймеров. Надеюсь, что наше описание найденных татуировок поможет вам пройти "Магию крови":

Ассасин = шанс нанести двойное повреждение увеличивается на 5%.

Атеист = увеличивает все устойчивости на 4 (не используется добрыми героями).

Белый ниндзя = наносит 1 — 24 единицы физического повреждения (используется только добрыми персонажами).

Волкодав = наносит 1 — 15 единиц повреждения Огнем при ударе.

Вампир = 3% Жизни воруется за удар.

Воин = повышает на 2 навык "Мастерство оружия".

Волк = увеличивает Энергию на 1, повышает на 1 скорость регенерации Жизни.

Вор = шанс выбивания оружия противника при ударе повышается на 1%, добавляет 1 единицу опыта за удар.

Выпускник Академии магии = добавляет 20 к максимуму Чи.

Гений = увеличивает Интеллект на 2, снижает максимум Жизни на 10.

Дракон = увеличивает на 1 все характеристики.

Живучий = повышает на 2 скорость регенерации Жизни.

Знак нежити = повышает на 2 уровень заклинания "Мастерство Призыва".

Интеллигент = добавляет 30 к максимуму Чи.

Костяной дракон = повышает на 2 уровень заклинания "Мастерство костей".

Купец = при смерти вы теряете на 20% меньше вещей.

Лидер = увеличивает Интеллект на 1.

Лис — увеличивает Интеллект на 1.

Лунный кот = увеличивает все характеристики на 1, снижает все устойчивости на 5.

Мародер = шанс выбивания брони противника при ударе повышается на 1%.

Молчун = добавляет 40 к максимуму Жизни, снижает на 20 максимум Чи.

Мошенник = шанс выбивания брони противника при ударе повышается на 1%, при смерти вы теряете на 10% меньше вещей.

Не забуду руны! = повышает на 2 навык "Руническая магия".

Обезьяна = повышает на 9% скорость персонажа.

Орел = повышает на 9% скорость персонажа, снижает на 32 максимальный вес.

Охотник на койотов = увеличивает Силу на 1.

Паладин = повышает на 2 уровень заклинания "Мастерство благословений".

Поджигатель = шанс вызвать "Горение" 3-го уровня при ударе повышается на 1%.

Самурай = увеличивает устойчивость к Молнии на 10.

Серый ниндзя = наносит 1 — 24 единицы повреждения Ядом (используется только нейтральными персонажами).

Силач = увеличивает максимальный вес на 25.

Скорпион = наносит врагу по 6 единиц повреждений Ядом в течение 4 секунд.

Солдат = повышает на 2 навык "Атака".

Странник = повышает на 6% скорость персонажа, шанс нанести двойное повреждение увеличивается на 2%.

Торговец = повышает на 2 навык "Торговля".

Тролль = увеличивает Силу на 2.

Убийца детей = увеличивает устойчивость к Крови на 10.

Чудовище = наносит 1 — 15 единиц повреждения Кровью при ударе.

Шаман = увеличивает устойчивость к Огню на 10.

Рунные слова

С момента выхода предыдущей статьи, мне удалось найти еще несколько рунных слов, которыми и спешу с вами поделиться.

Ра + Ra + Si + Te = увеличивает Жизнь после каждого убийства.

Wi + Ck + Er = увеличивает уровни заклинаний школы Земли.

Удачи вам, и пусть новые комбинации заклинаний и виды раскачки персонажей появляются как на дрожжах.

Morgul Angmarsky

Лицензионный диск для игры предоставлен компанией "Видеохит"

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как казаки Мону Лизу искали

Любимые герои не спят — они снова в строю, спасают прапрапрадедушку Грая и его любовь Мону Лизу в новой двухмерной игре-квесте, вобравшей в себя весь одесский колорит и юмор. Три казака, три веселых друга, — экипаж стиральной машины времени ищут альтернативные источники топлива для своего агрегата, который раньше ничем кроме текилы не заправляли, зато теперь собрать подсказки и определить точные географические и темпоральные координаты потерянного родственника проще приготовления сала в шоколаде.



Глава 1.
Престо, сеньоры! (Италия)

Под милые комментарии Бориса Барского улыбаемся недовольству великого Страдивари — дескать, и скрипку сломали, и конкуренты дешевым товаром прилавки завалили, и барабан он нам сделает только если башня, я извиняюсь, в Пизе ровной станет. Барабан от великого мастера нам очень нужен, поэтому на месте архитектурного памятника я бы начал волноваться. Собираем предметы: сломанную скрипку, лак и традиционный музыкальный инструмент украинской Волыни (волынку).

На улице перед домом наблюдаем фонтан с двумя мальчиками (писающая скульптура и фанат Майкла Джексона). На полу валяется фотография обнаженной скульптуры — берем. У живого мальчика есть магнит, а у нас сего девайса нет — непорядок. Фонарь и фонтан работают от одной линии — включаем освещение, а из опустевшего бассейна берем рыбку. Включаем воду, показываем скульптуре найденную фотографию — эффект как от девушки месяца. Забираем магнит.



На следующем экране слушаем замечательную итальянскую семейную разборку с использованием непереводимых местных идиом. Лак лучше, чем клей, — это даже местный бомж знает и с удовольствием меняется. Клеим скрипку. Уставший от спора с любимой женой мафиози легко "расколется" и расскажет о любви своей жены к музыке. Вручаем скрипку и слушаем непередаваемую по страсти и накалу композицию "Satisfaction". Благодарный дон даст нам настоящую мафиозную визитку — на всякий случай.

К пицце от "Тупицы" идет неплохой бонус — бесплатное катапультирование в город наклоненной башни — Пизу. Вот только итальянский деликатес еще приготовить нужно: оливки там разные, соус томатный. Ладно, это мы найдем чуть позже, а вот кота подманим рыбой и заберем прямо сейчас.

Из двух жонглеров, клоуна и дрессированной мышки, нас интересует последний. Кот отправляется в погоню — просим циркача вернуть беглеца, а он работает только за деньги. Магнит опустим в окошко билетной кассы и меняемся с меркантильным шоуменом пойманной добычей. Кот снова у нас.

Вах, знакомые все лица. Горячий соус сделают — только принеси помидоров и специй. Уберем, на всякий случай, нож подальше от грузина — в шаровары. Идем к собаке и оливковому дереву. Ставим клетку с котом справа — пока увлеченный сторож не сводит глаз с заклятого врага, рвем нижнюю ветку с оливками и забираем ведро и гаечный ключ. Фух, успели — кот бочкомбочком, да и уполз. Проходим мимо торговцев через дыру в заборе к огороду. Открываем ключом воду, набираем полное ведро, поливаем кусты томатов. Рвем куст, отделяем ножом плоды и землю. Ничего, что родная грузинская земля пахнет кошками — амбре от специй точно такое же. Из принесенных продуктов араб быстро сварит и поделится соусом. Идем к "Тупице", отдаем ингредиенты и ждем вкусную пиццу. Бонус не дают — говорят мафия все остальное забрала. Ба, да у нас знакомый бандит есть.

Идем к дому, где скандалили итальянцы. Охраннику вручаем визитку, босса кормим пиццей. Сытый и довольный дон снимает обременительный "профсоюзный" налог с ресторана. Говорим повару, что все проблемы улажены — получаем билет на катапульту и подгузник. Возле катапульты ставим лестницу к нужной катапульте (средняя, с указателем "На Пизу"), режем веревку и приземляемся возле знаменитой башни. Забрасываем памперс в аквариум — лишенного влаги ската можно взять голыми руками. Соединяем магнит и ската. Идем на башню — металлодетектор все равно без биологического электричества не работает. Шипящая кобра сейчас услышит музыку гордой Шотландии в вольном исполнении сына Украины (играем на волынке). О, а в центре башни есть место как раз для нашего улучшенного магнита. И пусть не говорят, что Страдивари не делал барабанов.

Глава 2.
Текила-бум (Мексика)

Заходим в бар, подбираем кошелек на полу. Здесь нас интересует только незаконное приобретение бутылки пива. Бармен требует деньги и настроить на допотопном телевизоре российский сериал. Настраиваем мыльную оперу, кладем на стойку кошелек — перед нами возникает искомый напиток. Как только протянем к нему руки, окажемся в цепких лапках мексиканского закона. В камере говорим с заключенным, соединяем полученное перо и иглу дикобраза. Созданной отмычкой открываем амбарный замок. Обойдем городок — со всеми говорим, возле дверей синагоги огромный выбор инструмента для обрезания — нам вполне подойдет секатор, не забудьте заглянуть в книгу жалоб и забрать выпавший рецепт фаршированной рыбы. Возле банка "обрезаем" ограждение и забираем со стенда "Все для грабителя" веревку, пакет и чулки. В банке подберем с пола цветок в кадке и лупу. Если возле скрытой камеры поставить цветок — оператор ничего снять не сможет, а Тур перестанет стесняться. Подзываем служащего — показываем сексапильной кассирше чулок и пакет. Возле сейфа связываем кокетку, над цифровым замком рассматриваем нацарапанный на стене код через лупу. Открываем хранилище и меняемся с оголодавшими грабителями по курсу 1 бутылка пива = 1 слиток золота.

В аптеке — самообслуживание, поэтому сами прокалываем самый лучший рецепт (фаршированной рыбы) и кладем на весы слиток золота — забираем яд. У бывшего сокамерника на петушиных боях получим обещанного пернатого бойца, напоим его ядом и выпускаем на ринг, подзадорим петуха и получим главный приз — бензопилу.

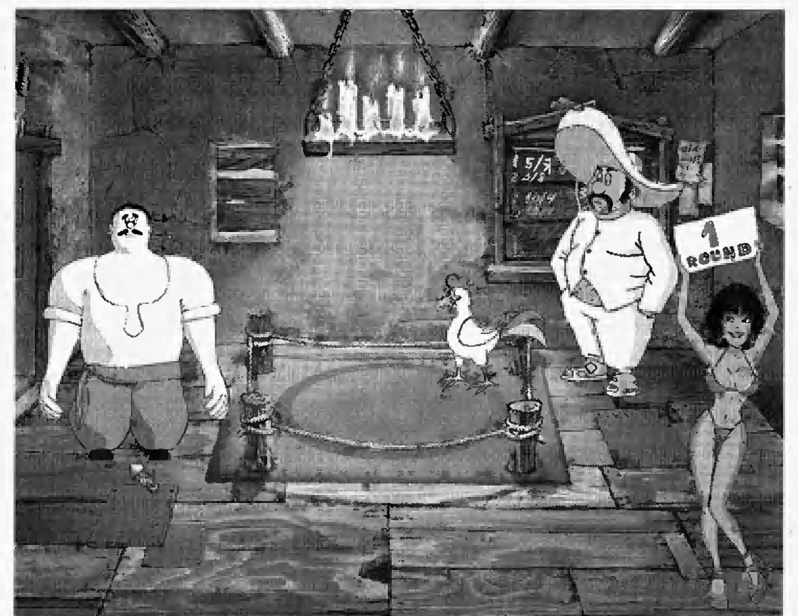
Возле кактусовой плантации стоит охранник с собакой и хижина местного текилагонщика — стучим в дверь, насмехаемся над прической хозяина и попадаем внутрь. Выслушаем жалобу и подберем орудие пролетариата — биту и зонтик. Снаружи бросаем спортивный снаряд и говорим "апорт" собачке — охранник унесет вместе с ней. Секатором ломаем проволоку, на поле отдаем Бритни Спирс зонтик. Лучшая текила получается только из худших кактусов, а плохим кактусам не место на выставке достижений мексиканского хозяйства — включаем бензопилу, полученное сырье несем дедушке в хижину.

Глава 3.
Бон Жур. (Франция)

Хороший был песик, а ошейник нам еще пригодится. Оружие ребенку не игрушка — рапиру забираем. Клинком ломаем ошейник — ключик пока придержим, а цепь поменяем на скакалку у девочки. Пока инквизитор анонсирует сожжение Жанны д'Арк, вынимаем из стога немного сена, из сапог — портянки, которые пачкаем в ведре с самыми грязными отходами — ядерными.

Зайдем в бар, вынимаем затычку из бочки — пусть собачка жажду утолит, а мы позаимствуем подушечку. Выходим и идем от будущего аутодафе направо. Клоун в некондиции, поэтому обмен "ходули на скакалку" пройдет быстро и без вопросов, а из бесхозного чемодана возьмем музыкальный инструмент по своим габаритам — камертон.

Возле входа в погребок кладем подушку (под полкой), камертоном стукнем по бутылке с молотом, которым в свою очередь бьем по замку. Откроем дверь ключом. Возвращаемся на площадь и идем во дворик к прачке. Мал наш золотник — до белья не достает, да ходули помогут. Отдадим женщине портянки и попытаемся снять незадачливого мужичка с помощью все тех же ходулей. Набираем в пустую бутылку грязной воды из таза с портянками. Идем в коньячный рай — магазин ТриКо, где под запрещающим знаком разжигаем небольшой костерок из сена и спичек. Меняем бутылку с грязной водой на коньяк и отправляемся смотреть казнь Орлеанской девы.



Глава 4.
Пати в сельской хате (Украина)

После заезда говорим с гонщиком, тот поделится суперовсом. Берем горшок с забора и потерянные ключи. Возле магазина открываем и "угоняем" замок. Не забудьте подобрать камень и сорвать подсолнухов. В магазине самый ходовой товар — какао, и его меняют на натурпродукты, нож — только за деньги, а тарелку с весов — бесплатно, достаточно бросить на весы камень. Идем к семье с орущим младенцем возле комбината. Из трубы сочится масло — наберем в горшок и дадим мужику для смазывания петель и замок от грабителей. Получаем кочергу и последнюю банку огурцов. Вручаем букет цветов Солнца и тарелку женщине с семечками. Получаем обратно полную тару. Меняем тарелку с "русскими орешками" на деньги у приемщицы комбината.

На поле рвем арбузы, на площади меняем горшок с маслом растительным на кусок сливочного, банку огурцов — на третий арбуз. Собираем арбузы воедино и отдаем гуцулу с салом. Получаем сало.

Возвращаемся к магазину и лупим кочергой наседку, забираем яйца. У продавца покупаем за деньги нож и бежим к парубку на поле. Режем "гордиевы узлы" и кормим осла суперовсом. Узнаем пароль. Подберите мешок с мукой — ее нужно обменять на какао. Готовим национальное блюдо — сало в шоколаде (яйца, сливочное масло, какао, сало).

Идем к дискотеке "Пати в сельской хате": охране показываем приготовленную закуску и говорим пароль — "як не зъим, дык пиднадкусаю". В хате — знакомые все лица, но нас интересует самогонный аппарат в темной кладовке, которую открываем найденными ключами, а внутри освещаем керосиновой лампой. Упаковываем агрегат в мешок.

Глава 5.
Вечеринка у Цезаря (Италия)

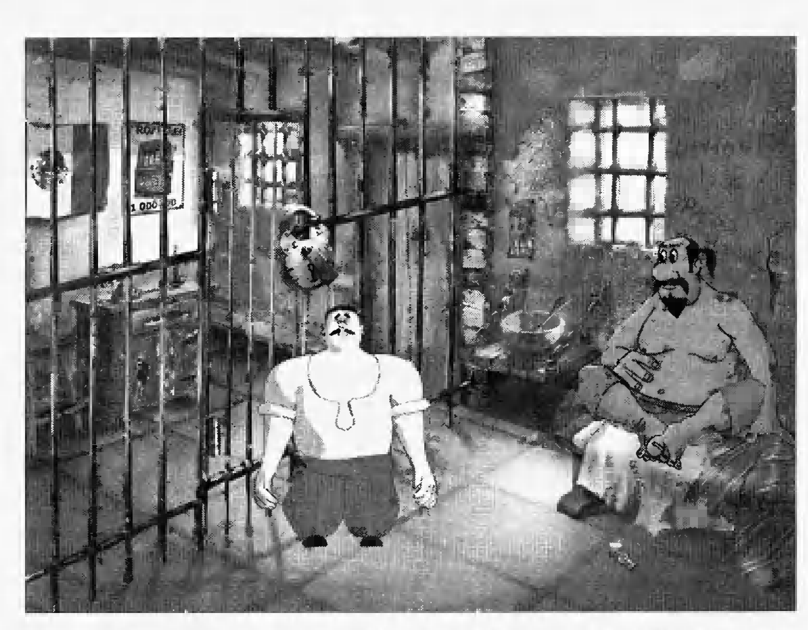
Казаки у богинь руки не просят, а отрывают то, что осталось, — ломаем Венеру до классического образца. В ящике с агиткой "Берегите ..." возьмем зажигалку. Легионер голым стоять не должен, надо бы ему одежку пошить. Ткань и нитки на рынке, а вход закрывает стог сена, который мы подожжем зажигалкой и находим в пепле иголку.

Елки палки, да тут Олимпийские игры неподалеку. Просим чемпиона помочь материально — получаем медаль. На рынке дернем за шнурок туники — голая девушка убежит переодеваться, а нам остался прочный шпагат. За медаль торговец отдаст ножницы, а зажигалку сменяем на ткань. Шьем украинское кимоно (игла-шпагат, ткань-ножницы, игла-раскроенная ткань). Вот незадача — цыганка не пускает к голому центуриону и просит позолотить ручку. Ладно, сделаем. Возле Колизея раб умоляет богов о помощи. Применим руку Венеры на голову охранника. Поднимем золотые зубы, а от освобожденного получим приглашение к Цезарю. Расплавим зубы в котле, куда обмакнем руку богини.

Отдаем золотую руку цыганке — получаем взамен эликсир сна. Одеваем легионера и показываем приглашение. Льем снотворное в бокал, пока Цезарь кормит попугая виноградом. Создаем интимную обстановку — гасим свет и перерезаем ножницами веревку, на которой держится люстра. Рассмотрите выделенный фрагмент мозаики.

Глава 6.
Красный фонарь (Голландия)

Настоящие мужчины в Амстердаме — это казаки. Зайдем к девушке, которую видели в заставке. Упс, на





провокацию не поддаемся — Тура дома ждут верные украинские женщины. С люстры снимаем лифчик, с полки — русско-китайский словарь и табак. Над кроватью висит картина, которую нужно рассмотреть поближе, а неудовлетворенная барышня подойти не дает и просит от нас хотя бы экзотический коктейль.

Идем к бару — по дороге накрываем пьяных мышей лифчиком и забираем бутылку мартини. Китаец нас не понимает — дадим ему словарь, вместо "травки" угостим его табачком, благодарный сын Поднебесной отдаст настойку женьшеня. Бармен в баре с удовольствием приготовит коктейль, но потребует принести ингредиенты. Забираем кувалду. Идем к священнику возле секс-шопа, который посеял Библию и теперь дует пиво, подбираем колокол и иглу. В магазине интимных товаров портим иглой большое резиновое изделие. Парик и шейкер — теперь наша собственность.

Вернемся в бар и колоколом пробьем первые склянки — моряк уронит кредитную карту, а нам она еще пригодится. Идем направо по улице к "девочкам" и пьянице. Меняем абсент на парик. Используем карточку на банкомат и идем отдыхать с блондинкой. Наручниками приковываем барышню, бьем кувалдой по гвоздю, находим "библию секса". Несем ее священнику и меняем на пиво. В баре отдаем все найденные предметы: шейкер, мартини, пиво, женьшень, абсент. Получаем фруктовый безалкогольный коктейль, который отдаем неудовлетворенной девушке взамен на картину.

Глава 7.
Холодно, однако (Чукотка)

Поднимаемся, отряхиваемся, разговариваем с промокшим аборигеном и собираем: рыбий жир, рыбину и лыжи. Возле мэрии говорим со сладкоежкой ледяным скульптором. На заправке поинтересуемся ценами и подарим экологически чистый транспорт: лыжи и запас смазки к ним — рыбий жир. Сходим в зоопарк, сломаем сосульки: цветную "чупа-чупс" отдаем скульптору, он отдаст незаправленную бензопилу. Просим заправщика дать мало-мало бензина. В зоопарке режем клетку, прутья берем с собой. В берлоге (иглу) кормим моржа рыбой, а когда сытый патриарх уснет, отпиливаем клык. На место спиленного ставим сосульку. Металлолом сдаем за бензин — получаем полностью заправленную бензопилу.

У мэрии подкупаем охранника клыком моржа, берем мангал и оленьи рога. Несем все к замерзшему чукче — согретому и довольному музыкальный диск ни к чему. Возвращаем пилу скульптору, который по нашей просьбе выпилит точную копию Кубка УЕФА. Кубок демонстрируем охраннику, проходим к мэру. Без охлаждения подделка быстро растает, поэтому с помощью пульта от кондиционера настраиваем температуру пониже. Вручаем кубок мэру. Вставляем диск шаманского шансона в CD-плейер и выходим в следующую дверь. Встаем в круг работников местной электростанции, "тянем лямку" ровно полкруга, подходим к картине и рассматриваем ее.



Глава 8.
Портрет Елены (Троя)

Амфорой ловим паука, выдираем копье. Играем в бильярд: кием (копьем) загоняем черный шар в "закрытые" ворота. Коса — отличный рычаг для извлечения ножниц из камня. Освобождаем ножницами путы поэта. Получаем "божественную искру" — молнию. Возьмем стройматериалы. Вручим девушке амфору, Бреду Питу подарим молнию — он нам автограф. На столбе висит бейдж — заберем себе. Ножницами вырезаем персональный вход в VIP-шатре. Заходим и одним камнем бьем другой. Маленький камушек забираем.

У пивного ларька показываем бейдж — получаем пиво. Ловим краба на копье и соединяем с пивом. Несем напиток умирающему от жажды строителю. Теперь камушек летит в танк, а мы собираем инструменты. Создаем щиты — инструментами поковыряем доски. Украшаем троянского коня новенькими щитами. На мосту пошарьте под ковром — найдете пульт. Кланяемся Зевсу и отдаем ему молнию и пульт. Теперь заряженная божественной энергией "лентяйка" откроет любые ворота.

Внутри Трои в комнате сапожника заберем гвоздодер. В комнате художника подарим натурщице автограф от Бреда Пита, она согласна отблагодарить нас всем, чем захотим. Помните, нам нужно зеркальце. В туалете освежитель воздуха совсем уже не нужен. За плакатом "Так держать" прячется небольшая книжная полочка. "Война и мир" для осажденной Трои более чем актуальна. Отдираем сапожным инструментом второй плакат. Режем ножницами. Идем к сапожнику и освежаем вокруг него воздух. Герой боится только щекотки? Применяем щетку и освободившийся стул на мужественного героя. Не забудьте забрать стул.

Поднимаемся к Елена Троянской. Красивые направо — умные налево. Сделаем так, чтобы две соперницы Елены Троянской были заняты совсем не по интересам. Прекрасной — книжку, Премудрой — зеркало. Усаживаем Елену Троянскую, делаем ей макияж и прикладываем полотно. Забираем отпечаток "прекраснейшей".

Глава 9.
Первый субботник (Россия)

Из кучи металлолома на двух экранах забираем звездочку, пилу и знак от Мерседеса. Пилим грушу над алкашом, когда упадет — забираем плащ, допиливаем дерево. Возле телефонной будки примите шифровку и возьмите учебник "Азбука Морзе". Узнаем о горе девочки. На следующем экране отдаем мальчику-газетчику октябрятскую звездочку, и меняем азбуку Морзе на букварь. За возвращенный букварь девочка отдаст все, что есть: транспарант, клей, хлеб и чайник.

Вернемся к забору с дырой. Клеем мажем дыру и закрепляем труд девочки. Подбираем авоську с бутылками, которые моем в ванной. В приемном пункте сдаем бутылки, покупаем в "магазине на диване" колбасу, подбираем галстук. Меняем у грузина кепку на хлеб и вареное творение советского пищепрома.

Идем к чекисту и рабочему. Вручаем шифрограмму последователю "Железного Феликса", протираем ему очки и даем лопату со стенда. На парковке накрываем бойницы броневика плащом, вставляем мерсовский "прицел" на место. Солдату отдаем чайник, бревно и кепку. Здравствуй, прапрапрадедушка!

Глава 10.
Украсть Мона Лизу (Франция)

Электрочайнику в музее пока рано быть, а стакану — самое место в кармане у казака. В коридоре забираем стремянку и подключаем чайник в розетку. Служебное помещение теперь свободно. Собираем пульт, жевательную резинку, вантуз и коробку.

Возвращаемся к стенду с монетами и орденами. Вытягиваем вантузом стекло и забираем золотой ливр. В автомат с лувро-колой ставим пустой стакан, опускаем монетку. Не, казак такое не пьет. Включаем "черный квадрат" пультом от телевизора. Забираем клубок и спицы. В комнате с Мона Лизой соединенные будильник и коробка превращаются в муляж бомбы. Пугаем "бонбой" охранника. Вяжем старушку нитками. Ставим стремянку к камере наблюдения и залепливаем объектив жвачкой. Спицы в розетку — включается лазерная сигнализация. Открываем электрощит и выливаем туда колу. Берем раритет.

Глава 11.
Борьба с соперницей (Италия)

Очки — вещь хрупкая, но заменимая. Собираем стекло, палкой сшибаем голову у памятника и получаем новую оправу. Сходим к молочнику. Из карманов пиджака извлекаем бикини и носки, подбираем отбеливатель. Спросим у молочника по поводу найденного аксессуара женского белья, дескать, не видел ли он подобного. Когда ревнивец убежит — подберем бидон и зайдем к корове. Н-да, без инструкции не разобраться, а морковный сок пока возьмем с собой.

Идем к ювелиру: отдаем этому распутнику носок. Быстро забираем хрустальный кулон из светильника. Меняем фальшивый "алмаз" на лопату и морковный сок — стеклорез. Вырезаем из стекла линзы и закрепляем их в оправе. На площади у старика меняем новые очки на старую инструкцию.

Зайдем к Мона Лизе. Из земли достаем репу, палкой сбиваем гнездо, копаем лопатой возле крыльца ямку и накрываем ветками — ловушка готова, осталось выманить "вечную красавицу" из дому. Вернемся к доильному аппарату, повернем рычаг, применим инструкцию на девайс. Корову отбелим отбеливателем и дадим покушать репу. Набираем молока в имеющуюся тару. "Паркуем" бидон на стоянке возле дома Мона Лизы и дергаем за веревочку.

Глава 12.
Неприступный кавалер (Италия)

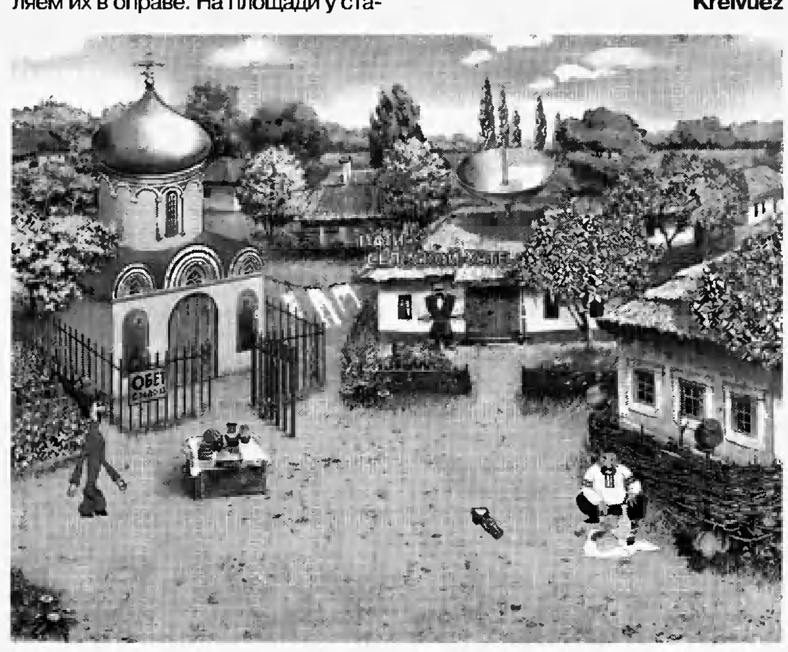
Подкова — это на счастье, бита — на здоровье. Отгоняем ворюгу бейсбольным приемом и отбираем российский и украинский арбузы. Положим ягоды на грядку: "триколору" вполне неплохо лежалось возле китайского, а "жовто-блакитному" — в самом центре, равномерно удаленному от российского, европейского, израильского и французского. От благодарного хозяина возьмем необходимые в дальнейшем маскараде округлости. Почтальону подставим урну, пони перекуем, подберем письмо. Откройте дверь швейной мастерской и переставьте урну к двери, зайдем внутрь — свою благодарность за письмо портной выразит в небольшом подарке — модном женском платье. Идем дальше.

Кидаем кость убийце на поводке у старушки — нам останутся старенькие туфли. Ломаем лавку. Сапожник матерится как настоящий — значит, обувь починить сможет. Отдаем туфли и доску с гвоздями — получим очередной аксессуар для нашего плана. На "первом" канале проложим мостик из оставшейся доски и поможем художнику взглянуть на творчество под другим углом — получим настоящую палитру. Порыбачим — червяка на крючок, и достанем настоящего осьминога. Удочку берем с собой.

На следующем экране в специальный паз на мосту кладем свое приспособление для ловли рыбы. За секунду до остановки лодки с гондольером и девушкой разматываем удочку и забираем парик. Продавщицу армянской косметики "Ара, флейм" окатываем водой из фонтана, затем разрисовываем под человека-паука и кладем осьминога вместо шапочки — набор для макияжа наш. Солдат вчера стал дембелем и сильно подгулял — принесем водички из фонтана во фляге, взамен получим шинель, запах которой станет настоящей находкой для парфюмера, а мы получим последний компонент в арсенале настоящей секс-бомбы — духи с феромонами.

Все. Идем сражать наповал неприступного кавалера.

Kreivuez



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Лига Героев — советы начинающим игрокам

Сайт игры: www.fantasyland.ru

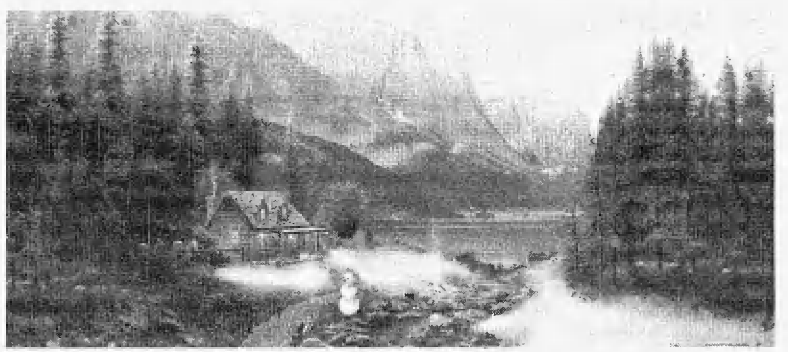
Характеристики и умения
К характеристикам относятся Сила и Ум. Каждая развитая единичка Силы добавляет вашему персонажу дополнительно 5 единиц жизни. В свою очередь каждая развитая вами единица Ума будет добавлять вам очко концентрации. Одна единица концентрации дает вам 2 гарантированных очка урона определенной магией, но только в том случае, если развита только одна стихия, если же их развито несколько, то каждая единица концентрации дает по одной гарантированной единице урона каждой магией.

Умения — это власти (над рыцарями, дамами и драконами) для Воинов и стихии (Колдовство, Хаос и Свет) для Магов. Каждая развитая единица любой власти либо стихии добавляет вам атаку этой стихией либо последователем, власть над которым вы развивали, и защиту от нее пропорционально развитию навыка.

Процесс боя
По процессу боя Лига уникальна. В этой игре вы не деретесь непосредственно своим персонажем с оппонентами, а руководите последователями — дамами, рыцарями и драконами. Бой проходит по принципу "Камень-ножницы-бумага". Дракон съедает даму, дама очаровывает рыцаря, а рыцарь убивает дракона.

Вечный вопрос "Маг или Воин?". Преимущества и недостатки
В Лиге Героев и Маги, и Воины приблизительно равны по силе ударов, но маги, все же, бьют посильнее при правильной прокачке и одевании определенных вещей. Когда вы начинаете игру, у вас 10 еж, если вы становитесь магом, и 15 — если воином, то есть у Воина больше еж, чем у Мага, и довольно существенно, не так ли? Но это все же сбалансировано высокой силой ударов Мага. На первом уровне это не особо проявляется, так как максимальный урон, который вы можете добавить с помощью оружия, всего лишь 2 ед., но если Воин имеет модификатор урона +3, закрепленный только за одним последователем, то у Мага все иначе — магический урон не закреплен за последователями, каждый ваш удар сопровождается ударом магическим. В общем, Маг вы или Воин — зависит от того, кем вы себя считаете или кем хотите быть.

Развитие персонажа. Путь Воина
Сразу скажу "Не прокачивайте Воину магию!" — испортите воина. Почему? Потому, что для нормального удара магией, нужно и одеться в магические вещи, тем более сильно магией вы не ударите, для этого потребуется концентрация, которой у воинов нет. Самый лучший вариант, по-моему — это развивать воину власть над одним и тем же последователем, в дальнейшем это даст довольно существенные





бонусы. Некоторые последователи требуют, чтобы у игрока была развита определенная власть над определенным последователем, например, простой Дракон пятого уровня бьет на 15 еж, а Дикий дракон, тоже пятого уровня, бьет на 20 еж, но при этом требует от вас 5 ед. власти над драконами и т.п. Думаю, что лучший вариант развития Воина — это стать так называемым "танком". Например, развиваете своему Воину власть над Дамами, в таком случае купите оружие, добавляющее атаку дам, броню и щит с защитой от драконов и докупите еще 3-4 дамы. С такой тактикой вы легко будете побеждать — бить вас будут слабо, а вы просто будете "давить" оппонента числом. Самое главное — это выбрать противника.

На первом уровне советую вступать в бои только с магами, потому что в начале они бьют слабо — как раз то, что Вам нужно.

Путь Мага
Вы, наверное, ожидали этих слов: "Не прокачивайте Магу власти!" — испортите мага. И, конечно, ведь если развита не магия, а власть, то зачем тогда вообще "качать" Ум, который дает Магу концентрацию, за счет которой Маг сильнее бьет своей стихией. В начале особой тактики для мага нет. Начинаете вы лишь с сотней монет, за которые можете купить себе либо кинжал +1 к урону вашей магией за 50 монеток, либо палочку +2 к урону вашей магией за 100 золотых. Я советую проводить бои с Магами, у которых развита не такая, как у вас, магия. Если вы выиграете приблизительно 4 боя и вступите в гильдию "Мудрецы" (ведь вступление в нее проходит с первого уровня), то будете выигрывать денежку в шахматы (сам игровой процесс длится 10 минут). Победите вы или проиграете, зависит от показателя вашего Ума и уровня. Процесс игры в шахматы вы не наблюдаете, а просто ожидаете 10 минут и смотрите результат. На третьем уровне, пользуясь определенными вещами, вы будете бить очень сильно, вопрос только в деньгах. Советую купить четыре колечка атаки Мага +1 к атаке всех магий (их всего три: колдовство, хаос и свет), они довольно дорогие для третьего уровня, на четыре кольца вам потребуется почти 3000 монет, но они того стоят. Если вы купили эти колечки, то старайтесь вести бои с Воинами, так как у них нет никакой магической защиты, и урон ваш будет невероятно сильный.

Мультикласс
Очень не советую "прокачивать" одновременно и Силу и Ум, так как это вас очень сильно ослабит, ведь вы не сможете в таком случае использовать предметы, предназначенные специально для вашего уровня. Но даже этому есть решение, а имя ему — Зелья. Если вы 4-го уровня, и у вас по 2 Силы и Ума, просто выпейте зелье Силы или зелье Ума — и в любой нужный для вас момент станете либо Воином, либо Магом, но этот путь требует от очень большого времяпрепровождения в игре и больших финансовых затрат как в игре, так и в реале. Вам ведь понадобятся вещи или для Мага, или для Воина, или вообще для обоих классов.

Гильдии
Альтернативный вид заработка
В Лиге Героев существует уникальная система гильдий. В игре есть 9 гильдий, а именно: Мудрецы, Бойцы, Собиратели, Шахтеры, Охотники, Алхимики, Кузнецы, Ювелиры и Портные. Чтобы вступить в гильдию, вам понадобится владение определенным уровнем и вступительный взнос (от 120 до 400 монет). Гильдии разбиты на разные ветви — крафтеры и добытчики.

1. Ремесленники (Крафтеры) — это Алхимики, Кузнецы, Ювелиры, Портные и Мудрецы. Из названия становится ясно — это гильдии, в которых делают вещи. К примеру, Мудрец напишет вам свиток телепорта, Кузнец выкует оружие и т.п. Работа над предметом отнимет у вас определенное количество времени и за каждый предмет, сделанный вами, вам начисляется рейтинг в данной гильдии: чем выше рейтинг, тем более качественные вещи вы будете делать.

Рейтинг / ранг
0-100 / Новичок
100- 500 / Ученик
500-2500 / Адепт
2500-12500 / Мастер
12500-62500 / Элита

2. Добытчики занимаются поиском различных ресурсов — например, шахтеры выкапывают руду, уголь, золото и т.д. Собиратели дни напролет сидят в своей хижине на болоте, и ждут пока их черви вернуться с добычей из кореньев и трав и т.п. Все эти гильдии тесно связаны между собой. Например, то, что находит Собиратель, покупает Алхимик и варит зелья.

Вы можете быть не более чем в двух гильдиях одновременно или в одной гильдии и клане. Чем выше ваш ранг в добывающей гильдии, тем больше вы будете находить ресурсов и тем качественнее они будут. Во время работы или добычи в гильдии иногда происходят события — чаще всего они позитивные, к примеру, в шахте вы находите могилу умершего короля и, ограбив ее, станете богаче на 100 ± 10 монет. Но порой случаются и негативные события, например ваш работник (оруженосец) заблудился в шахте и не вернулся, но оруженосцы дешевые — это последователи первого уровня, стоят по 10 монет за штуку, для наиболее эффективной работы, возьму для примера шахту, вам понадобится 16-20 оруженосцев и железная кирка для третьего уровня, тогда шанс что-либо найти довольно велик.

Лабиринт
Лабиринтов в Лиге Героев всего три: один в Башне Хаоса — в нем обитают воины и маги хаоса; второй в Долине магов — в нем живут колдуны и воины; и третий в Башне Паладинов — в нем обитают светлые маги и паладины.

Для похода в лабиринт вы должны быть не ниже четвертого уровня (для более низких по уровню персонажей есть канализация в Столице). Вы должны будете купить ключи: красные, синие, белые и зеленые, а также свиток, который вернет вас к выходу. Цель похода в лабиринт ясна, как белый день, — деньги. В лабиринте обитают злобные, кровожадные мобы, готовые в любой момент наброситься на вас и разорвать на куски (или умереть от вашей руки). Все бои в данной локации "реальные", т.е. если вы погибните, то на вас наложат травму на несколько дней и заблокируют на три часа вашего персонажа, к тому же вы потеряете около тридцати единиц опыта. Лабиринт разбит на уровни: чем ниже вы спускаетесь, тем сильнее монстры вас будут поджидать, но и вещи, которые вы можете там найти, более ценны, чем на верху. В лабиринт лучше всего ходить группой людей, чем поодиночке, но идти стоит лишь с теми, кому вы доверяете, потому, как люди тоже могут атаковать людей в этой локации. Лабиринт представляет собой поле 30х30 клеток, почти на каждом шагу вам будут попадаться красные, синие, белые и зеленые двери, их вы отпираете ключами, после чего ключ либо развалится, либо, есть повезет, останется цел. Еще на вашем пути попадутся сундуки, соответствующие окраской с ключами.

Модерация
В Лиге Героев модераторы — это персонажи, наделенные определенными полномочиями, которые могут судить вас за ваши злодеяния. Распознать их довольно легко: если слева от ника персонажа вы видите маленькие весы, то это Орден Равновесия; если вы видите скрещенные мечи, то это Страж Лиги. Это модераторские кланы, и стать модератором может любой персонаж ЛГ, от него потребуется только знание русского языка, правил и трудолюбие.

Каторга
Единственная вещь страшнее каторги, на мой взгляд, — это блок персонажа. На каторгу вы попадете за нарушение правил или под воздействием Колодца Судеб. Суть каторги проста — вас телепортируют в Глубокую шахту, где вы начинаете отработку своих грехов копанием урана. Одна "копка" длится 10 минут: 1 кусочек урана = 1 трудодень. Сама каторга заключается в двух вещах: вы не получаете уран, а отдаете его властям (то есть вы просто копаете, а за удачные "копки" с вас снимают трудодни); а самое ужасное — это то, что шанс добыть что-то в этой шахте равен 5-10%.

Пару слов на прощание
Друзья, скажу вам, что Лига — не просто игра, это вторая жизнь. Игра развивается постоянно, в нее все время добавляют что-то новое, чаще всего — это вещи или последователи, а иногда даже локации. Все новые и новые игроки приходят в мир Ледрака, и обычным делом сейчас является увидеть 500-600 игроков он-лайн. Игра понравится вам своим изобилием различных вещей и возможностей. Желаю вам приятной игры и, возможно, до скорой встречи.

Советую почитать прекрасную энциклопедию по игре, попасть в которую можно со стартовой странички Лиги Героев или по этой ссылке www.fantasyland.ru/help.

Sorcerer, Маг Воздуха

Белорусский хоккей уже в NHL

"Виртуальные радости" продолжают знакомить своих читателей с белорусскими "народными умельцами". В прошлом номере мы рассказали вам о патче Белорусской лиги для ФИФА 2006 и его разработчиках. Его выход всколыхнул ФИФА-движение Беларуси. Увеличение популярности сайта проекта заставило разработчиков сменить доменное имя. Теперь у интернет-ресурса Белорусской футбольной лиги новый адрес — www.belleague.com. Но футболом мастера-патчмейкеры нашей Республики не ограничиваются. Хоккей также стал той игрой, над которой белорусы уже хорошо поработали.

Хоккей с шайбой один из самых популярных видов спорта в Беларуси и не удивительно, что в стране есть фанаты игры, которые хотят погонять шайбу не только за клубы НХЛ, но и за отечественные команды. В NHL, как и в футбольных играх серии FIFA и PES, белорусских клубов нет. EA Sports при разработке хоккейного симулятора ограничивается только сборной нашей страны с придуманным составом. Для нашего болельщика невыносимо терпеть такое положение дел.

Конечно, "заокеанские" хоккейные команды НХЛ — это лучшие клубы мира, в которых играют лучшие игроки мира. Но за многие годы существования симулятора NHL белорусским болельщикам все больше хочется сыграть за Беларусь или за тот же минский "Керамин". Особенно этот вопрос стал актуален после того, когда наша Национальная сборная заняла 4-е место на Олимпиаде-2002 и ХК "Гомель" вышел в финал европейского Континентального кубка. Срочно требовалось освежить NHL белорусским представительством. Этим вопросом в 2005 году и занялись парни с Могилева.

В 2005 году вышла первая версия BHL mod 2005. Разработчики мода очень точно дают ответ на то, что же такое BHL mod: "Модификация BHL — это модификационный патч для игр EA NHL, который заменяет отдельные компоненты игры Национальной Хоккейной Лиги (EASports NHL) на компоненты Открытого Чемпионата Республики Беларусь. Результатом является игра BHL mod, которая позволяет играть на вашем компьютере командами из ОЧРБ с помощью движка EA NHL". Главными разработчиками модификации являются ребята с Могилева: Братья Барашковы — Михаил aka Predd и Андрей aka SokoL_BY. Также в команду модеров входят гомельчанин Семитко Сергей aka Semich, парни из подмосковного Воскресенска: Качанов Николай aka maw288 и Кудряшов Никита aka M@estro. Различную помощь в создании проекта оказывают и простые любители хоккея, которым не безразлична судьба мода. У BHL mod есть свой официальный сайт — www.bhl-mod.mg.by.

В январе 2006 года вышла новая BHL mod для NHL 2006. На момент написания статьи это самая последняя версия модификации, в которой любителям белорусского хоккея открываются отличные возможности сыграть за любую команду Открытого Чемпионата Беларуси по хоккею, сыграть в Кубке Беларуси. Все команды имеют реальные составы, майки, торфы. В BHL mod есть белорусские судьи, настоящие фотографии игроков, календарь чемпионата, русификация. Ледовые арены также отлично оформлены: на льду изображены настоящие спонсоры команд, на бортах — реклама. Модеры хорошо поработали над графикой, атмосферой на матчах. Пожалуй, истинные гурманы хоккея с шайбой и игр серии NHL будут впечатлены работой, которую сделали парни с сайта www.bhl-mod.mg.by.

Модификация BHL распространяется абсолютно бесплатно и доступна для свободной загрузки всем желающим с официального сайта Модификации БХЛ (http://www.bhl-mod.mg.by). На этом интернет-ресурсе есть форум, на котором можно задать любой интересующий вопрос, разделы "Мастерская", FAQ, Downloads, "Скриншоты".

Олег Кептюха
oleg.keptuha@open.by

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

ОГейм

Создатели: *Gameforge GmbH*
Жанр: *пошаговая глобальная стратегия*
Системные требования: *модем, Интернет-браузер*
Сайт игры: *www.ogame.ru*

Друзья, я хочу открыть вам мир, который недавно открыл для себя. Мир, в котором каждый желающий сможет стать галактическим императором и провести свое небольшое государство от самых низов рейтинга к его вершинам. Мир, в котором играют такие же реальные игроки, как и вы, из Германии, США, Израиля. Мир, где, объединившись с друзьями в альянс, можно поставить ненавистного конкурента на колени. Мир ОГейм.

Взгляд извне...

Сразу хочу обрадовать всех обладателей обычных модемов — для игры в ОГейм хватит даже его небольших скоростей. Проект полностью бесплатный, и единственное условие, которое требуется для игры в ОГейм, — это наличие электронной почты.

Сама игра немецкая, и у нас появилась совсем недавно, но уже сейчас в ней 6 вселенных, в каждой из которых играет около семи тысяч человек. Мне удавалось встречать людей из Германии, США, Израиля, Украины, Латвии. И хотя большинство из них выходцы из СНГ, играть все равно приятней.

Первый взгляд...

Итак, мы зарегистрировались, получили пароль, вошли в игру, и смотрим на это чудо. В игре четыре ресурса — металл, кристалл, дейтерий и энергия. Первые три обычные строительные материалы, причем дейтерий служит еще и как топливо для кораблей, а вот энергия необходима для функционирования инфраструктуры планеты, поэтому является самым важным ресурсом.

Вначале у нас немного возможностей — мы можем лишь построить заводы по добыче ресурсов, но дальше — лучше. После постройки исследовательской лаборатории мы сможем проводить исследования, а с появлением верфи появятся первые космические корабли и стационарные турели на поверхности Земли. Да-да, именно Земли, ведь все вселенные в ОГейм построены по одному плану. Каждая вселенная состоит из девяти галактик, каждая галактика — из пятисот систем, а каждая система — из пятнадцати планет. К счастью, дальше разработчики не зашли, и на этом уравниловка закончилась. Каждая планета имеет разное количество полей для застройки. В начале игры обычно выдают планету со 150-ю или больше полями, но уже при основании колонии наличие полей для застройки является очень важным фактором — планету с менее чем 100 полями сразу стоит покинуть.

За каждую тысячу истраченных единиц ресурсов мы получаем одно очко рейтинга, поднимаясь с каждым новым очком все выше и выше.

Звезда Смерти...

А теперь давайте подробней коснемся войны. Хочу сразу разочаровать тех, кто привык уничтожать конкурента и захватывать его колонии, потихоньку приближаясь к главной планете, — здесь такой возможности нет. Уже основанную колонию или планету невозможно захватить. Вы спросите — ради чего же тогда воевать? Ради ресурсов. Все войны происходят тут только из-за них.

Способов доказать противнику, что ты сильнейший, тут много, от обычного легкого истребителя до Звезды Смерти. Но нападать на противника вслепую — смерти подобно, ведь можно наткнуться на чрезвычайно мощного конкурента, поэтому вначале обязательно следует послать шпионские зонды, которые, разведав обстановку на планете, вернуться к вам за считанные минуты, не в пример обычным кораблям, чей полет может длиться сутками.

Так, обстановку разведали, флот послали и ждем. Как же происходит сражение в ОГейм? Как только ваш флот подходит к планете, враг наносит свой первый удар (кстати, нередки ситуации, когда первым же залпом весь ваш флот может отправиться восвояси), затем вы отвечаете. Так продолжается шесть раз, после чего возможно три результата. Если у обоих игроков остались корабли, то битва заканчивается вничью и атакующий улетает ни с чем. Если первым лишается флота обороняющийся, то победитель получает 50% ресурсов, ну а если атакующий — то от его кораблей на орбите планеты остаются обломки, которые любой игрок сможет подобрать и переработать в ресурсы (для этого нужен специальный корабль). Порой доходит до абсурда, когда война ведется не ради ресурсов, а ради обломков кораблей противника.

Альянс Беларусь...

Главным достоинством ОГейм, как и других онлайновых игр, является наличие живых соперников и союзников. Здесь каждый желающий может организовать свой альянс (между словом — те, кто зарегистрируется во вселенной 4, прошу милости в свой альянс Belarus), выбрать ему герб, создать домашнюю страницу, назначить звания внутри альянса. Хотя начинающим игрокам я советую присоединиться к уже существующему альянсу, а не создавать свой, т.к. в новые альянсы мало кто хочет вступать. С выбором названия альянсу проблем не возникает. Лично я видел как самые обычные, типа Russia, Ukraine, SSSR, Israel; так и экзотические, вроде Gonduras, Butsa, Judo. Понять, что означает название альянса можно, если щелкнуть по его аббревиатуре. Внутри альянса чаще всего самые дружеские отношения — любой игрок готов протянуть вам руку помощи, если имеет такую возможность, выслать транспорт с ресурсами или послать флот к вражеской планете, чтобы за раз смести всю оборону противника и собрать бесценные ресурсы.

Достоинства

Одним из главных плюсов ОГейм является то, что не обязательно сутками просиживать в нете, забывать о еде и сне. Все действия тут происходят в реальном времени. Другими словами, у каждого действия тут есть определенное время выполнения, например: строите завод по добыче металла 12 уровня — ждите полчаса; поставили на производство линкор — приходите после обеда; запустили в гости к врагу Звезду Смерти — подключайтесь завтра.

Также радует наличие неплохого списка технологий, поэтому не придется наугад развивать заводы и проводить исследования, надеясь, что именно они позволят создать колонизатор, — все подробно и ясно описано.

Недостатки

Конечно, во многих играх можно найти свои недостатки. Не обделена ими и ОГейм. Во-первых, это полное отсутствие графики (если не считать интерфейс). Во-вторых, это однообразие, все-таки, что ни говори, а игра со временем начинает надоедать (хотя разработчики и обещают время от времени радовать нас различными плюшками типа новых юнитов и технологий). В-третьих, мы не можем никак повлиять на исход боя — тут нет никакой тактики.

И все-таки игра!

Однако ОГейм стоит того, чтобы на нее посмотреть. Напоследок советую вам скачать скины для игры по адресу http://80.237.203.201/download/, которые хоть как-то улучшают ситуацию с графикой (хотя на кардинальные изменения не надейтесь). За вопросами можете обращаться по почте berills@yahoo.com, либо в игре — 4 вселенная, 3 галактика, 15 система, 12 планета.

Xartym BERiLLS

Брестский чемпионат по Counter-Strike

8 апреля в Бресте пройдет чемпионат по Counter-Strike 1.6. Местом проведения турнира станет клуб Cyber-Brest, ну а победители соревнования будут награждены ценными призами.

Для регистрации необходимо указать контактный телефон, название команды, город, ники участников, а также желаемые настройки системы.

Демки же с чемпионата будут выложены в Интернете. Зарегистрироваться для участия можно, написав на cyber-cup@mail.ru.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Tracer Jet Force V.2

"Волшебная палочка"

Вместо введения

В начале девяностых годов, когда были распространены советские "Астры" и "Векторы", джойстик считался чем-то фантастическим. Самый простой представлял собой пластмассовую коробочку с небольшим рычажком сверху и двумя кнопочками по бокам. Самый "навороченный" имел вид штурвала — мечта многих "компьютерных фанатов". В этом джойстике было уже 4 кнопки. Правда и стоимость его была соответствующая. И еще с тех времен у меня появилось желание стать счастливым обладателем данного девайса.

Сейчас подобных устройств на рынке полно, джойстики стали доступны и геймерам с низким бюджетом. И сегодня мы рассмотрим один из таких — Tracer Jet Force V.2, стоимость которого составляет около 17 долларов. Как он себя проявит в использовании, стоит ли он внимания? С этими и другими вопросами мы и постараемся разобраться.



Комплектация и первые впечатления

В симпатичной с ручной для ношения картонной коробке, размером 218*195*232 мм, обнаружился сам виновник — Jet Force v.2, инструкция (на польском) и CD с драйверами. Да, не густо. Но никто и не ожидал большего, хотя хотелось чего-нибудь для испытаний возможностей... Ан нет, товарищ геймер. Будьте добры, взять свои любимые симуляторы и вперед!!! Нужно заметить — устройство упаковано прекрасно, при тряске ничего не стучит.

Итак, все извлечено из коробки. Ух, какой красавец! Шнур намертво вживлен в девайс, длина стандартна и составляет 1,8 метра, чего вполне достаточно, если системник стоит внизу у стола. Само устройство имеет небольшую массу, что становится небольшой проблемой, во время игры в пылу сражения ловишь себя на мысли, что джойстик уже далеко не там, где он стоял в начале.

Основание имеет три точки опоры, что является идеальным с точки зрения геометрии. И тут обнаружился второй минут — отсутствие присосок. Вместо их — небольшие резиновые "ножки". Непорядок, товарищи изготовители. Качество сборки можно охарактеризовать как хорошее: единственный минус — не очень удачно подогнаны литые половинки рычага управления, между ними щель примерно 1 мм. Возможно, это техническое решение для того, чтобы игроки во время использования сильно не сдавили рычаг. Хотя во время развлечения это совсем не мешает. Как бы там не было, впечатления остались положительные, а в дальнейшем они только улучшились.

Внешний вид

Итак, рассмотрим устройство подробнее.

На рычаге находится шесть кнопок и восьмипозиционный рычажок. На тыльной стороне установлена клавиша №1, отвечающая за "Огонь". Она является самой используемой в играх, поэтому и сделана самой массивной. Сразу хочется оговориться, что устройство предназначено для правшей. Это прекрасно видно по выступу с правой стороны рукояти, на которой расположена клавиша №2. В авиасимуляторах на эту кнопку удобно вешать пуск ракет.

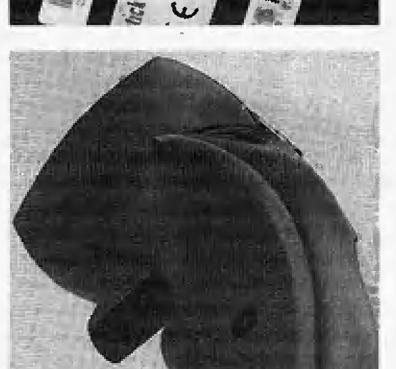
Лицевая часть — с симпатичной серебристой вставкой и четырьмя кнопками и рычажком. Тут уже все упирается в фантазию юзера: например мне удобно было назначить на них смену оружия, цели и ведения огня в альтернативных режимах. Теперь о четырехпозиционном рычажке. Ничего подобного не встречал: очень удобно, по умолчанию в играх он отвечает за просмотр по сторонам.

Рассмотрим основание устройства. По бокам подставки имеем по три клавиши на сторону. Из опыта можно констатировать: клавиши № 7, 8 и 9 используются очень часто (они находятся слева, поэтому их удобно нажимать левой рукой). А вот клавиши № 10, 11 и 12 практически не используются, правая рука постоянно на рычаге, а левой до них не достать. Так что на них следует назначать функции, которые нужны не очень часто. Иначе можно столкнуться с неудобствами, особенно в горячие моменты боя.

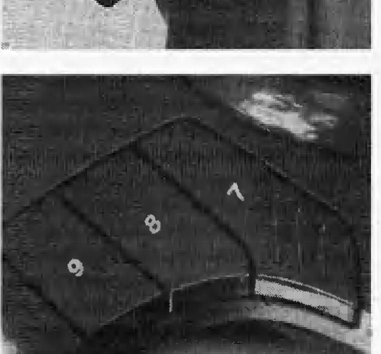
Встроенный поворотный регулятор вынесен отдельно от остальных. Признаться, очень удобная вещь. Как выяснилось в процессе тестирования, он просто незаменим: с его помощью очень хорошо менять силу тяги или же ускорение. На регуляторе нанесена шкала, но, признаться, на нее вообще не смотришь — ведь главное результат, а не количество делений. Кроме того, данный орган управления имеет четко выраженную середину хода. Когда рукоятка доходит до середины — четко улавливается положение. До и после этого положения — приходится прилагать большие усилия.

Соединение рукояти и основания закрыто кольцом из мягкой резины. Ход рукояти достаточно упруг для случайного движения и вместе с тем после долгого использования рука сильно не устает.

Если все-таки вам не нужна "обратная связь", т.е. вибрация, то эту функцию можно отключить. Для этого в основании установлен переключатель "VIBRATION". Его можно устанавливать в положение "ON" или "OFF".







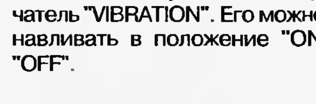


Подключение и установка драйвера устройства

Подключение к компьютеру Tracer Jet Force v.2 осуществляется посредством интерфейса USB. Так что готовьтесь пожертвовать одним портом, правда не насовсем, ведь устройство можно отключить в любой момент. Данное устройство корректно работает под Windows 9x/ME/NT/200/XP и требует DirectX 7.0 и выше.

Итак, из вставляем компакт-диск с драйверами в привод, закрываем и... ничего не происходит. Странно. В наш век автозагрузок... Неужели разработчики не смогли вставить файл в несколько байт для автозапуска? Еще один минус. Сам драйвер занимает около 3 Mb. Остальные 697 Mb остались не задействованы. Хоть бы локальную версию своего сайта разместили или картинок рекламных — с фирмой Tracer бы познакомился, узнал бы больше о ней, а так, получается, поскупились на информацию о самих себе же. Ну да ладно, где наша не пропадала. Запустили установку и драйвер сразу нашел джойстик, обозвав его нехорошим словом: "USB ALL-IN-ONE GAME CONTROLLER". И начал что-то упорно делать; через минуты три я начал думать, а не нажать ли "три любимых клавиши" и не подсмотреть ли в Диспетчере Задач, что происходит. Но к моему удовольствию, через минуту окошко установки драйвера закрылось и "Окошки XP" отрапортовали об удачной установки устройства и готовности последнего к самому жестокому юзанью.

Ладно, подумал я, посмотрим, что изменилось в системе. Открываем "Мой компьютер / Свойства / Оборудование / Диспетчер устройств". Первое — появилась новая клавиатура! И имя ей: "HID Virtual Keyboard".Ниже мы видим новую ветку "Устройство HID (Human Interface device)". В этой ветке находится два устройства: уже знаковый нам "USB ALL-IN-ONE GAME CONTROLLER" и "USB HUD-совместимое устройство". Вот это и есть наш джойстик. Добро пожаловать! В общей сложности установка драйвера заняла примерно пять минут. Теперь нужно провести калибровку.



Калибровка

Данная процедура нужна для выставления уровня чувствительности "волшебной палочки" в различных приложениях (читай, играх). В "Окошках" джойстик никак себя не проявлял, хотя было бы интересно посмотреть на лицо друга, увидевшего как я при помощи джойстика двигаю курсор. Классная замена трехкнопочного грызуна получилось бы. Но всему свое время.

Идем "Пуск / Панель управления / Принтеры и другое оборудование / Игровые устройства" и тут появляется до боли знакомая надпись. Жмем на "Свойства" и перед нами появляется окошко калибровки.

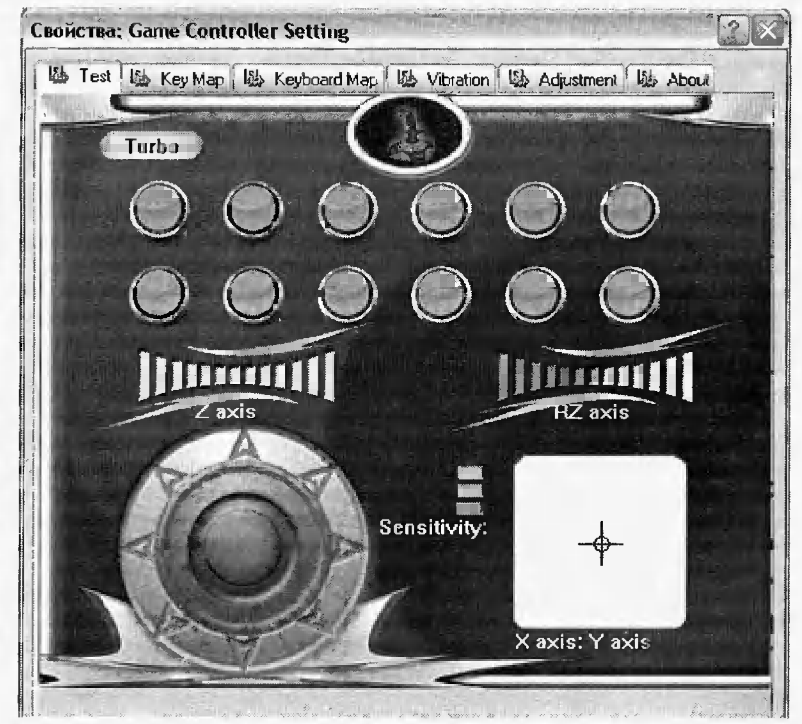
Первая закладка "Test", предназначение ее можно понять из одного только названия. При помощи этой панели можно проверить функционирование всех управляющих элементов. Приступим. Схватившись за джойстик, начинаем давить и поворачивать все и вся. Верхний ряд круглых кнопочек отвечает за клавиши 1-6, нижний — 7-12. Нажатие каждой кнопки сопровождается звуковым эффектом, причем для каждой кнопки — свой. Можно даже играть в "Угадай, какая клавиша была нажата". Параметр Z axis отвечает за поворотный регулятор. Данное состояние характеризует режим регулятора в крайнем нижнем положении, начинаем подымать — и шкала постепенно, деление за делением, окрашивается в зеленый цвет. Для меня было некоторой загадкой: "Что означает параметр RZ axis?", и совершенно случайно повернул рукоять джойстика влево-вправо в горизонтальной плоскости. Теперь все стало на свои места: данный параметр тестирует поворот рукояти джойстика в горизонтальной плоскости.

Далее идет круг с восьмью стрелками. Это не что иное как проверка нашего восьмипозиционного рычажка управления. Сначала довольно сложно выдать верхнее-правое или верхнее-левое значение, но буквально через десяток секунд у вас уже будет все получаться. Sensitivity — чувствительность по-нашему, реакция на ваше движение джойстикам во время игр. Какое-либо значение выставлять советовать не решусь, все зависит от игры. Должен заметить, что минимального значения достаточно для любой игры. Ну и последнее поле — X Y axis. Это проверка движения рукояти. Плавно изменяем положение рукояти и следим за перемещением крестика. Чувствительность просто замечательная!

Хотите, чтобы клавиша №7 дублировала клавишу, ну допустим №1? Это возможно при помощи закладки "Key Map". Итак, есть две круглые кнопки с номерами, первая обозначает номер кнопки, вторая — дублирующую. По умолчанию каждая кнопка дублирует себя, т.е. 1 -> 1 и так далее. Попробуем переназначить кнопку №7, чтобы она выполняла действия, как будто нажали клавишу №1. нажимаем напротив кнопки с номером "7" стрелообразную клавишу с надписью "Set" и жмем на джойстике клавишу №1 и все. Теперь в играх не будет разницы между клавишей №1 и №7, их действия будут абсолютно одинаковы.

Внизу окна находятся три кнопки: "Default", "Load" и "Save". Первая возвращает все установки относительно дублирования кнопок по умолчанию. Третья позволяет сохранить установленную вами раскладку кнопок, ну а вторая — загрузить сохраненную. Все просто и удобно.

Закладка "Keyboard Map" практически идентична "Key Map". Отличие лишь в том, что вы можете назначить кнопкам джойстика функции клавиатурных клавиш. Кликаем курсором



мыши "Set", затем — клавишу на клавиатуре (кроме Enter) и для подтверждения — Enter. Все, теперь нажатие на джойстике данной кнопки будет соответствовать выбранной клавише клавиатуры. Вот вам и "HID Virtual Keyboard" в действии...

Три нижних кнопки окна отвечают за выставление раскладки по умолчанию (нет назначенных клавиш клавиатуры), загрузки ранее сохраненной раскладки и сохранения новой.

Следующая по списку закладка "Vibration". Здесь выставляем период вибрации манипулятора. Здесь уж все зависит от пользователя; какой период вам более приятен, такой и выставляйте при помощи ползунка. Под ползунком наглядно показан в виде синусоиды период колебания. Три клавиши под графиком предназначены для установки всех параметров закладки по умолчанию, выставляется автоматически. Параметр Mag. дает возможность изменять амплитуду колебания. В минимальном значении колебания еле заметны, в максимальном — джойстик начинает буквально вырываться из рук. В центре — поле перемещения рукояти джойстика с вибрацией. Слева и справа — индикаторы вибрации. Хотя не понятно: почему стоят Left и Right? При перемещении вправо и влево активируется левый индикатор Left, а вверх и вниз — Right.. Вот такое несоответствие.

Следующая закладка "Adjustment" — регулирование. Она помогает отрегулятора. При помощи мыши нажимаем кнопку "Check", далее "Next". Процедура повторяется трижды. Затем сохраняем все изменения. Главное в это время не касаться манипулятора.

Закладка "About" не содержит ничего. Признаться, очень удивительно. Ни тебе фирмы-изготовителя, ни номера и серии драйверов, ничего. Налицо недоработка "драйверописателей". Еще один минус и довольно весомый.

Ну что ж самое сложное позади, наш девайс настроен и готов к работе.

Тестирование

С чего начать? Стратегии не предназначены для использования манипуляторов, исключая мышку. Поэтому данный джойстик и не тестировался с данным жанром. Шутеры от первого лица (DOOM 3 и иже с ними) как такового способа управления и не видят или видят, но полностью использовать не хотят.

Что ж, остались лишь симуляторы, для чего данное устройство и предназначено.

Первое что попалось на глаза, это **Need For Speed Most Wanted**. И вот первый сюрприз: устройство нашлось сразу без каких-либо мышедвижений. Входим в настройки управления и переназначаем кнопки джойстика под себя. Было перепробовано несколько комбинаций. Самой удачной оказалось использование вместо педали газа поворотного регулятора, очень удобно изменять силу тяги авто. Да ощущения совсем другие, особенно с вибрацией: ощущаешь работу мотора, съезд на обочину... Но есть большой минус — высокая чувствительность к перемещению рукояти. Небольшое движение на высокой скорости — и авто уже разворачивает на 180 градусов. Привыкнуть можно после нескольких часов езды по городу. Но на больших скоростях все равно переходишь на клавиатуру, благо можно одновременно использовать и клавиатуру и джойстик.

Следующим подопытным симулятором оказался довольно старый проект **Crimson Skies**. Корпорация Microsoft в 2000 году выпустила сагу о похождениях воздушных пиратов начала 19 века. Немного поиграв в разделе "Настройки / Управление", подобрав раскладку кнопок джойстика под себя, выходим в режим "быстрой игры". Как описать восторг словами от полета? Это просто непередаваемо! Поворотный регулятор прочно занял управление дросселем, рычажок — обзор по сторонам. В общем, я заново открыл эту игру для себя. Немыслимые маневры, смена оружия, скорость, пике, мертвая петля... все это можно сделать и при помощи клавиатуры, но с джойстиком как-то проще... Великолепно! Часы бегут незаметно, а воздушные бои все продолжались и продолжались. Даже удивительно, как такой уже сильно старый проект может затянуть.

Здорово, но нужно двигаться дальше. На очереди немного посовременнее проект **Крылья России (Red Jets)**. Авиасимулятор, сделанный по временам холодной войны. И первое разочарование: игра не видит всех кнопок джойстика. Очень обидно, а возлагались такие большие надежды... Остается только выйти из игры и поискать что-либо другое.

Порывшись в залежах дисков, нашелся еще один проект от Мелко-Мягких: **Mech Warrior 4 Vengeance**. Симулятор боевых шагающих многотонных роботов принял джойстик как родного. Все сразу увидел, понял, помог переопределить и отправил в бой... Да, все просто супер! Клавиша №1 — основной режим ведения огня, 3 и 4 стали альтернативными. Ощущаешь себя настоящим пилотом.

Можно было бы провести и еще ряд испытаний: в настоящий момент можно найти кучу всевозможных симуляторов, тот же Falcon 4. Но я думаю у читателей уже сложилось определенное мнение об устройстве. Подведем некоторые итоги.

Основные характеристики:
Эффекты "Вибрейшн Форс";
12 функциональных клавишей;
Удобная эргономичная форма;
Подключение к порту USB;
Встроенный поворотный регулятор;
Функция автоцентровки;
Совместимость с DirectX;
Контроллер вида Hat;
Стабильное основание;
Функция 3D: поворотная вертикальная ось рычага с рычажковой функцией.

Вместо эпилога

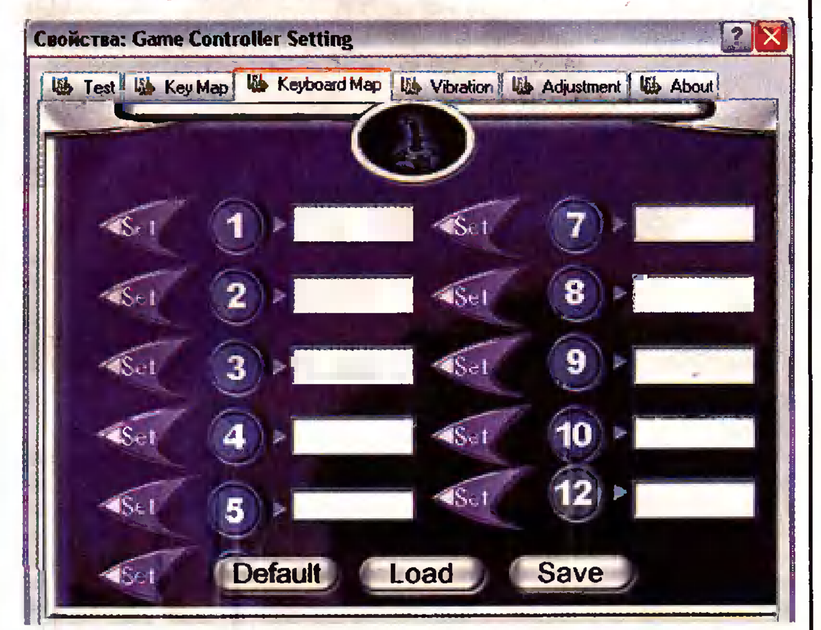
Небогатая комплектация, хорошее качество сборки и материалов, откровенно "сырые" драйвера, отсутствие какой-либо информации о производителе и тестовых игр немного удручает. Но в использовании устройство показало себя великолепно. Оно будет полезно всем любителям симуляторов, особенно авиа. Любителям автогонок придется немного переучиваться, но поверьте, это того стоит — незабываемые ощущения, дрожание рычага на резких поворотах и многое другое ждет вас.

И на заданный в начале статьи вопрос "Стоит ли данный девайс, чтобы потратить на него свои кровно заработанные 17 долларов?" с уверенностью могу ответить — если вы любитель симуляторов, то да. А другим — у них есть мышь, и они, скорее всего, ей довольны. Вот такое замечательное устройство, которое теперь занимает почетное место у меня на компьютерном столе, вызывая восхищение и зависть всех моих друзей-компьютерщиков любителей симуляторов.

LanSer

Автор благодарит сеть магазинов MediaHouse за предоставленный для тестирования джойстик









ВР-ПАРАД

Конечно, в свете отсутствия мега-блокбастеров глупо было бы ожидать мощных подвижек в порядках "главгероев" ВР-парада. Но практически неизменная тройка лидеров — это чересчур! Итак, опять на первом месте — **Need for Speed: Most Wanted**. Уже третий месяц подряд гоночный шедевр от EA посмеивается с вершины нашего хит-парада над всеми догоняющими. На втором месте, как и в феврале, — **Call of Duty 2**. Пусть он и не догнал лидера, но очень старался. На третьем месте, правда, "новичок": туда неожиданно запрыгнула **Civilization IV** (возможно, вы решили поддержать "игру года" по версии редакции ВР?;) Впрочем, Civ 4, несмотря на старания разработчиков, все равно не суждено стать сверхмассовой.

Единственное, что радует в сонном царстве первых трех позиций — то, что в следующем месяце их гарантированно займут другие проекты. Тройка лидеров во главе с NFS: MW в заслуженной "желтой майке" покидает хит-парад. Уходят из него и другие, несколько набившие уже оскомину, проекты. Уходят, уступая дорогу "молодым" — Сэму Фишеру, например;). На самом деле, дядюшку Сэма мы решили повторно пустить на страницы хит-парада: все же, пожалуй, лишь с появлением официальной локализованной версии он стал доступен широким геймерским массам.

Возвращаемся к первой десятке: там на четвертое место прокрался **Prince of Persia: The Two Thrones**, за еще куда более популярная игра, нежели **Pro Evolution Soccer 5**. Между футболами "затесалась" **Rome Total War: Barbarian Invasion**, удивительно резво запрыгнувшая с 16-го на 8-ое место. Замыкает десятку — **Worms 4: Mayhem**.

Stubbs the Zombie, разделивший с двумя другими играми 12-14 места в прошлом месяце, по результатам февральского голосования уселся уже на 11-12 позиции вместе с **Battlefield 2: Special Forces**. Остальное — традиционное неспешное мельтешение. Стоит, пожалуй, отметить лишь массовый исход старых хитов и появление новых потенциально способных побороться за лидерство вещей.

Как повлиять на результаты ВР-парада следующего месяца? Очень просто! На http://www.nestor.minsk.by/vr находите соответствующую ссылку (снизу правой колонки), кликаете по ней и выбираете "самые-пресамые", по-вашему, игры марта. Результаты — как обычно, через месяц. Не скучайте, всех благ вам и хороших игр!

Место		Пр. мес	Название	Голосов
1	→	1	Need for Speed: Most Wanted	199
2	→	2	Call of Duty 2	125
3	→	5	Civilization IV	106
4	/\	6	Prince of Persia: The Two Thrones	79
5		–	Splinter Cell 3: Chaos Theory	70
6		–	Магия крови	67
7	→	8	FIFA 06	59
8	→	16	Rome Total War: Barbarian Invasion	54
9		9	Pro Evolution Soccer 5	49
10		–	Worms 4: Mayhem	47
11		–	Battlefield 2: Special Forces	44
12	/\	13	Stubbs the Zombie	44
13		–	Guild Wars	38
14		14	Корсары III	33
15		–	Ex Machina	31
16	→	17	Movies, The	28
17	→	18	Star Wars: Battlefront 2	28
18	→	20	NBA Live 06	26
19	/\	21	UFO: Aftershock	26
20	/\	26	Восточный Фронт: неизвестная война	23
21	→	27	FIFA Manager 2006	21
22		–	Gun	20
23		–	Стальные монстры	20
24	→	вне 30-ки	Harry Potter and the Goblet of Fire	19
25		–	Звездное Наследие-1. Черная Кобра	19
26	→	30	Периметр: Завет Императора	19
27	\/	25	Shadowgrounds	18
28		–	25 to Life	16
29	→	24	Matrix: Path of Neo, The	16
30		вне 30-ки	Жюль Верн: Путешествие на Луну	14

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 394 (822)

→ — исключается из хит-парада
\/ — спускается; /\ — поднимается
— — новинка хит-парада

Николай "Nickky" Щетько

ИНТЕРВЬЮ

О сайте, индустрии, "КРИ" и не только

Интервью с DTF.RU

Сайт DTF.RU, уверен, знают и с удовольствием посещают многие из вас, дорогие читатели. В первую очередь, конечно, те, кто интересуется играми на более серьезном уровне, нежели "стандартно геймерский — Во что бы из новинок поиграть?". Из чисто игрового за 7 лет "Daily TeleFrag" превратился в солидное индустриальное онлайн-издание для разработчиков и "серьезных" геймеров. Кроме того, за плечами DTF-овцев — три "КРИ" и собственная игра "Сталинград".

Впереди же у команды куча планов, новый не анонсированный проект и, понятное дело, "КРИ'2006", где все будет еще круче, чем в прошлом году. Как услужливо подсказывает заголовок, о DTF, "КРИ" и игровой индустрии, а также о многом другом мне довелось пообщаться с Александром "GREEN" Федоровым, главой ДТФ, и Максимом "MaxQ" Масловым, главным координатором КРИ. Надеюсь, получилось интересно:



Александр Федоров aka GREEN:

Родился в 1973 году в городе-герое Ленинграде. Закончил математическую школу за номером 470, после чего поступил в Политехнический институт на факультет технической кибернетики, который с успехом и закончил. Затем там же поступил в очную аспирантуру. Начиная со старших курсов и в течение всего времени обучения работал в Специализированном Центре Защиты Информации, где занимался проблемами защиты программных комплексов, преимущественно сетевых. После защиты диссертации, посвященной проектированию защищенных вычислительных систем, работал доцентом на Кафедре Информационной Безопасности Компьютерных Систем в Политехе же. В 1999 году стал сооснователем мега-портала DTF.RU, после открытия которого забил на научную карьеру и отправился на вольные хлеба. В 2003 году стал председателем оргкомитета КРИ, данную почетную должность занимает и поныне. В 2004-ом в рамках ДТФ организовал игровое подразделение, которое в 2005 выпустило свою первую игру "Сталинград" и сейчас работает над следующим не анонсированным проектом. Истинный ариец. Морально устойчив. В связях, порочащих его, замечен не был.

DTF

"ВР": В этом году DTF исполнится 7 лет — солидный срок для онлайн-проекта. Можете вспомнить, как все это начиналось — тогда еще, в прошлом веке?

Александр "GREEN" Федоров: Конечно, можем! Но это довольно долгий рассказ... Если не углубляться в подробности, то я в то время учился то ли в аспирантуре, то ли на последнем курсе Политеха, и нам на кафедру протянули Интернет. Дело было новое, интересное. Если учесть, что меня всегда интересовали сетевые коммуникации, то не удивительно, что в свободное время я стал изучать эту новинку. Опять же, в то же время любимыми играми для меня были второй Дум и, позже, первый Квейк. Причем это было довольно серьезное увлечение, с участием в ночных пострелялках у кого-нибудь на сетке (ведь тогда еще клубов не было, а локальные компьютерные сети были далеко не во всех организациях), в фидошных конференциях (я даже был модератором эхи spb.doom) и всяческих чемпионатах. В общем, было время! В итоге, не удивительно, что когда мои цепкие лапы дотянулись до WWW и я захотел сделать собственный сайт, то сайт этот должен был быть про шутеры и Квейк в первую очередь. К тому моменту у меня уже было несколько "страничек" на кафедральном сервере, но хотелось, разумеется, большего и серьезного. А раз "серьезного", то это означало, что надо не все делать самому, а разделять обязанности. Как-то так получилось, что я совершенно случайно в аське познакомился с дизайнером Алексеем Васильевым (aka Bers), и он тоже захотел сайт делать. Оказалось, что Берс в то время работал вместе с Михаилом Федоровым (aka Завхоз), и даже сидел с ним в одной комнате. Легенда гласит, что както раз Завхоз, проходя мимо стола Берса, увидел оставленную мною у Берса распечатку логической схемы нашего сайта и заинтересовался ею. Далее пошло-поехало, т.е. встретились, поговорили, то да се, решили в итоге вместе сайт делать — и не только про шутеры, а вообще про игры. Я должен был обеспечить техническую сторону вопроса, Берс дизайн, а Завхоз контент. Так все и началось.

"ВР": Кстати, а поддерживаете ли вы сейчас контакты с сооснователем Daily TeleFrag, "ЗАВХОЗ"-ом (Михаил Федоров)?

GREEN: Встречаемся на КРИ и, пожалуй, все.

"ВР": Окей. Кредо нынешнего DTF в трех словах?

GREEN: Эпицентр игровой индустрии!

"ВР": Какие важнейшие "вехи" в развитии DTF вы бы выделили? Со стороны я бы отметил следующее: Основание (99) / Запуск dev.dtf.ru (01) / Первая КРИ (03) / "Сталинград" (03) / Смена формата (04). Возможно, изнутри оно все как-то по-другому выглядит?

GREEN: Если речь идет о ДТФ как об организации, то, пожалуй, все верно. Только основан сайт на самом деле был в 1998 году, просто какое-то время он "обкатывался" — различные его части тестировались как составляющие quake.spb.ru. А вот в 1999 мы официально объявили, что, мол, "теперь вот есть такой сайт, ходите к нам!" Разумеется, внутри было много всяких микровех, которые вряд ли интересны широкой общественности, но для нас они были довольно значимы. К примеру, было время, когда мы лишились офиса и несколько месяцев работу вели из квартиры Максима Маслова. Очень, я считаю, значимая веха была.

"ВР": Когда вы поняли, что "да, российский геймдев — сила!", и его нужно всесторонне освещать, холить, лелеять, всячески поддерживать и развивать?

GREEN: Я бы не говорил о том, что это "сила". Есть в этом что-то шапкозакидальское ;). Просто число людей, которые занимаются разработкой игр в СНГ, достигло определенного количества, когда они уже представляют собой не горстку энтузиастов, а индустрию. Пусть маленькую, но уже осознающую себя как отдельную отрасль, со своими особенностями и проблемами. У людей возникла необходимость в общении на темы, которые интересны исключительно им. Ее стало уже нельзя удовлетворить новостными группами или форумами на самодеятельных сайтах, отчетливо ощущалась потребность в некотором центре. Так получилось, что этим центром стали мы, сделав dev.dtf.ru. Если говорить о конкретном "времени осознания", то для его вычисления нужно от даты открытия dev.dtf.ru отнять полгода, потраченные на всякие раздумья о формате и проектирование сайта. Если честно, то я не помню точно, когда это было... То есть, я даже не помню, в каком году мы dev.dtf.ru открыли — кажется, что он был всегда.

"ВР": Пришелся ли вам по душе опыт разработки собственных игр? Если да, то "за сколькими горами" анонс новых проектов?

GREEN: Безусловно, да. "Сталинград" стал очень удачным проектом: настолько удачным, что этого не ожидали ни мы как разработчики, ни 1С как издатель. Фактически, мы были самыми успешными из всех, кто выпускал игры на движке Блицкрига. Разумеется, это не могло нам не понравиться. Сейчас мы работаем над следующей игрой, анонсировать которую пока рано. Хочу только отметить, что текущий проект совершенно не похож на "Сталинград". Будет совершенно другой жанр, другой сеттинг и другая технология. При этом мы столкнулись с совершенно другими сложностями.

"ВР": Окей, не буду допытываться конкретики. А как вы относитесь к российским и западным коллегам-конкурентам, бумажным/электронным "индустриальным" изданиям?

GREEN: Спокойно относимся. Дело в том, что у нас нет конкурентов :). Создание издания для профессионалов — очень специфический вид деятельности. Я уверен, что в нашей стране это невозможно делать ради коммерческой выгоды. Просто не окупится, чему мы были свидетелями с "Вестником индустрии". Переводной журнал может быть интересен, но, опять же, я сомневаюсь в коммерческом успехе. Слишком мал тираж у такого издания. Речь можно вести именно об онлайновом ресурсе, который был бы не просто информационным сайтом, а набором сервисов для посетителей, и вот уже в числе этих сервисов могут быть новости со статьями. А таких ресурсов, кроме dtf.ru, пока не видно.

"ВР": Как говорят у нас на Беларуси, "маеце рацыю" — разумно, в смысле. Кстати, судя по новогоднему "итоговому" электронному журналу, на бумаге вы выглядели бы очень здорово. Не собираетесь составить конкуренцию бумажной игропрессе? Или, возможно, в планах значится открытие собственного радио? Новостные выпуски там, живые интервью с разработчиками... А все остальное время звучат лучшие саундтреки из игр — "задумывались над..."?

GREEN: Задумывались и неоднократно. Но, как я уже сказал выше, это коммерчески невыгодно. Такого рода издания можно делать в виде исключения, в качестве своеобразной пиар-акции. Идея с радио и даже с видео витает у нас очень давно. Это интересно и, думаю, за этим будущее. Но необходимо понимать, что делать радио — совсем не то же самое, что делать сайт/журнал. Т.е., даже при переходе из онлайна в оффлайн, если мы ведем речь о сайтах и журналах, есть свои нюансы, хотя и очень много похожего. Но радио — это совсем другое. Пока же мы делаем подкасты[1]. Если получится выпускать их на регулярной основе, то есть идеи по развитию данного направления. Если не получится, значит, не получится.

"ВР": Возвращаясь к теме сайта и, непосредственно, его наполнения: как относятся крупные издатели и разработчики к публикуемым на сайте "постмортемам"[2]? Ведь там зачастую есть "сор", вынос которого "из избы" приветствуют далеко не все...

GREEN: Обычно публикации постмортемов приветствуются всеми, т.к. это помогает не только читателям, но писателям. Команда, которая пишет постмортем, анализирует свои успешные и неудачные решения — это полезно как самой команде, так и издателю, с которым она работает. Если же речь идет о т.н. "скандальных" постмортемах, то мы никогда не выпустим материал, который каким-либо образом наносит вред индустрии и ее участникам. Иными словами, мы согласуем публикации такого рода материалов с заинтересованными сторонами. Хочу отметить, что сейчас мы ввели у себя закрытые материалы, т.е. такие статьи, которые доступны для чтения лишь зарегистрированным пользователям. Ни для кого не секрет (и последние события это подтвердили), что не всегда конечный потребитель может адекватно воспринимать информацию изнутри индустрии. Для того чтобы разработчики могли и далее свободно обмениваться информацией без оглядки на то, что подумают о них игроки, мы и сделали такое нововведение.

"ВР": А ориентиры DTF по каждому из направлений деятельности — каковы они?

GREEN: Мы скромные. Как компания-разработчик мы пока хотим стать лучшей компанией северо-запада России. Хотим, чтобы потенциальные сотрудники хотели работать именно у нас. Хотим, чтобы игроки ждали игр именно под нашим лейблом. И, разумеется, хотим заработать на этом много денег... Как сайт мы хотим и далее оставаться без конкурентов. У нас есть много идей по развитию. Мы надеемся, что всегда чутко улавливаем потребности индустрии и будем успевать делать новшества, чуть опережая те моменты, когда необходимость в них станет всем очевидна. Ну а про КРИ более подробно расскажет Максим.

КРИ

"ВР": Что послужило финальным толчком к организации КРИ? Когда поняли, что дальше ждать нельзя, что надо брать ситуацию в свои руки и действовать?

Максим "MaxQ" Маслов: Примерно за два года до первой КРИ, то есть где-то в 2001 году, сразу после организации ресурса для разработчиков dev.dtf.ru. После кризиса 1998 года индустрия постепенно вставала на ноги благодаря джевелам, количество разработчиков росло не по дням, а по часам, и естественно, что многие из них после первых же выпущенных проектов поняли, что нужно совершенствовать свое мастерство. Так что идея фактически родилась не у нас — мы внимательно следили за форумами на dev.dtf.ru, опрашивали всех знакомых девелоперов и издателей, и в какой-то момент поняли — все, время пришло, надо делать "GDC для своих".

"ВР": Самое трудное, с чем пришлось столкнуться на этапе организации "GDC для своих"?

MaxQ: Я думаю, самым трудным было решиться. Ведь денег у нас не было, опыта — тоже, да и вообще мы себе слабо представляли, как это все надо делать. Но вот решили — хотим делать конференцию, и все тут! После того, как мы решились-таки делать отечественное гейм-дев мероприятие, нам пришлось, конечно, пережить еще массу интересных моментов, особенно в процессе поиска спонсоров. Но мы парни привыкшие к работе, так что засучили рукава — и в путь. Как показывает практика, были правы.

"ВР": Насколько сложно было найти спонсоров столь необычного для России мероприятия?

MaxQ: У нас был единственный вариант — мы пошли на поклон ко всем игровым компаниям, которые, как нам казалось, могли проспонсировать такое мероприятие. Придумали спонсорские пакеты, нарисовали, закрыв от страха глаза, на них какие-то цены. Со стороны, наверное, это вообще казалось какой-то аварией — сами подумайте: некоторые молодые люди из романтичного Питера, пусть и отличные ребята, приходят и говорят: "мы вот тут будем делать конференцию, дайте нам денег!" Смешно, наверное, все это выглядело со стороны, но результаты просто ошеломили: нам поверили и помогли практически все компании, к которым мы обратились! Кто-то стал спонсором, кто-то приехал и заплатил за участие нескольких своих сотрудников, кто-то просто помог советами из личного опыта посещений американской GDC... Мы были поражены, и с утроенной энергией принялись за дело. И получилось как минимум удачно — для первого мероприятия вообще, я считаю, очень хорошо!

"ВР": Может быть, помните, в какой момент вы поняли, что первая КРИ действительно удалась?

---

[1] *Информационные аудиовыпуски, время от времени практикуемые на DTF.*

[2] *Рассказ разработчиков о процессе разработки той или иной выпущенной и появившейся в продаже игры. Как правило, в достаточно свободной форме.*

MaxQ: Да, помню — когда в самый первый день КРИ 2003 мы увидели очередь на регистрацию. Она была огромной! Тогда все происходило не в "Космосе", а в МГУ, но, тем не менее: более 1000 участников, не считая многочисленных студентов! И вот тогда мы поняли — все получилось.

"ВР": Памятуя недавние, буквально "потрясшие мир", новости: планируете ли как-то регламентировать число и "степень одетости" моделей на стендах КРИ, по примеру заокеанских коллег, организаторов E3?

MaxQ: Ни в коем случае. Мы нормальные люди, нам нравится смотреть на красивых женщин, а еще больше нам нравится на них смотреть, когда они слегка обнажены :). Поэтому мы не собираемся запрещать booth-babes. Пусть будут — в них мы видим только хорошее.

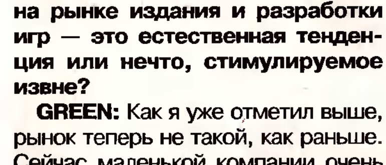
"ВР": Назовите самое сильное личное впечатление со знаком "плюс" и впечатление со знаком "минус" от прошлогодней Конференции?

MaxQ: Самое сильное впечатление со знаком "плюс" — это, наверное, эротические танцы на стенде "Гелеос" и вечеринка "Нивала". Тут надо понимать, что я смотрю на конференцию изнутри, поэтому многое вижу по-другому, нежели посетители и участники. Но вот танцы "Гелеоса" и вечеринка — это было интересно.

Со знаком "минус"... Мне как организатору было достаточно некомфортно справляться с огромной толпой геймеров, которые пытались пробраться везде, где только можно. Кстати, дорогие игроки! Пользуясь случаем, хочу вам напомнить: мы все-таки делаем конференцию для разработчиков и издателей, поэтому мы будем вам сильно признательны, если вы не станете мешать нам работать. Взамен обязуемся рано или поздно сделать феерическое шоу для всех любителей игр, и это будет даже круче, чем E3!

"ВР": Пользуясь случаем: можете рассказать про КРИ-2010?

MaxQ: Пока затрудняюсь. Вектор развития КРИ непредсказуем — кто знает, может быть, у нас получится к 2010 году совместить приятное с полезным и сделать выставку для игроков и конференцию для разработчиков на одной площадке? Нам бы этого очень хотелось, и пример лейпцигской Game Convention показывает, что это вполне реально. Однако ориентируемся мы в первую очередь на участников КРИ, на тех, кто создает и выпускает игры, а их потребности могут быть другими. Время покажет!



О ЖИЗНИ И ИНДУСТРИИ

"ВР": Как вы думаете (личный прогноз), кто победит в схватке PC/Xbox360/PS3/Revolution?

GREEN: В обозримом будущем победит PS3, а в необозримом — Xbox360. Про Революшен ничего сказать не могу, думаю, он останется нишевой приставкой. ПиСи тоже станет нишевым.

"ВР": Что думаете о белорусских разработчиках? Сталкивались ли вы с ними лично на КРИ либо на девелоперских форумах?

GREEN: Конечно, сталкивался. Думаю, вполне себе такие разработчики. Ничем не хуже и не лучше, чем, к примеру, в России или на Украине. Я могу ошибаться, но вроде как в Беларуси пока еще не так задраны зарплаты, как у нас или даже уже в Украине[3]. Это серьезное конкурентное преимущество. При качестве игр, которое ничем не уступает остальным, ваши разработчики могут сделать определенный рывок.

"ВР": Кстати, на ваш взгляд, ждут ли индустрию сильные встряски в ближайшие пару лет? Если да, то с чем они будут связаны?

GREEN: Индустрию уже пару лет как лихорадит. Рынок перестал расти такими темпами, как это было раньше, при этом бюджеты игр выросли. На западе писи-рынок сокращается, доходы оттуда упали. Все это ведет к тому, что "халява кончается". Уже сейчас многие компании испытывают определенные трудности. Дальше будет только хуже.

"ВР": Какие мысли есть по поводу прошлогоднего прихода венчурных капиталистов в российский геймдев? Это хорошо, плохо или нейтрально?

GREEN: Если честно, то у меня никаких мыслей по этому поводу нет. Думаю, это единичные случаи, а не массовое вторжение.

"ВР": А вот укрупнение игроков на рынке издания и разработки игр — это естественная тенденция или нечто, стимулируемое извне?

GREEN: Как я уже отметил выше, рынок теперь не такой, как раньше. Сейчас маленькой компании очень сложно выжить. Необходимо консолидироваться. Так что это естественная реакция на изменение окружающей действительности.

"ВР": Что мешает беспрестанной ковке "триплов" (проектов экстра-класса) в отечественных игрокузницах? Нехватка денег, кадров, опыта?..

GREEN: В первую очередь — нехватка опыта. А потом уже все остальное. Деньги, кстати, как это ни странно, найти можно практически всегда, только одними деньгами никогда ничего не решалось.

"ВР": Какую игру бы вы написали "для души"?

GREEN: Никакую. Слава богу, мы не болели болезнью под названием "игра мечты". Гораздо правильнее полюбить то, что ты делаешь сейчас. Нужно хорошо делать то, что нужно людям, а не самим разработчикам.

"ВР": Что, по-вашему, нужно для создания хорошей игры?

GREEN: Очень общий вопрос — даже и не знаю, как к нему подойти. Думаю, пожалуй, что в первую очередь все зависит от коллектива. Причем иногда коллектив — это уже даже не отдельные личности, а некий самостоятельный организм, со своим видением, своими повадками и своим мироощущением. У нас, к примеру, уже давно есть свой стиль на сайте. Мы порой не можем его озвучить словами, но однозначно можем сказать: вот это дтф-стайл, а вот это не дтф-стайл. С играми, думаю также. Игры от Нивала, к примеру, всегда узнаваемы. Я сейчас не буду оценивать хорошие они или плохие. Такие оценки субъективны во многом. Если мы говорим не просто о числе проданных копий, а о чем-то ином, то критерий хорошести игры, мне кажется, именно в том, насколько в ней отражается мироощущение создателей. Если у разработчика есть что сказать миру и он смог это выразить через игру, то игра — хорошая.

"ВР": А когда вы не за компьютером, какие вы?

GREEN: Компьютер — всего лишь ящик. Сам по себе он человека не меняет. Поэтому что за компьютером, что не за компьютером, мы одинаковы.

"ВР": Традиционный финальный вопрос-просьба: что пожелаете читателям "ВР", многие из которых, думаю, являются и регулярными посетителями DTF.ru?

GREEN: Играйте только в лицензионные игры! Помните, что пиратство реально бьет по разработчикам игр и по индустрии в целом. То, насколько хорошие игры выпускают наши разработчики, зависит в том числе и от вас.

"ВР": Что ж, спасибо за интересные мысли и добрые советы! Успехов вам и процветания.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)



Максим «MaxQ» Маслов

[3] Российский и украинский игровой рынок специалистов испытывает "перегрев" — из-за большой текучести кадров (и нехватки опытных профессионалов) зарплаты взвинчены до предела. Рентабельность проектов низка, разрабатывать игры в столь тяжелых условиях все менее и менее выгодно.

АНОНС

BioShock

Ура, ура, ура! System Shock возвращается — BioShock, новый проект Irrational Games/2K Games, достоин как минимум масштабного "превью", но пока позволю себе ограничится лишь краткой выжимкой фактов и ссылкой на "исходное" отсканированное превью американского журнала Game Informer, падкого на разномастные эксклюзив.

Так вот, действие экшен-адвенчуры с ролевыми элементами BioShock развернется на дне океана — там в 1946 году (ну только не надо сразу кричать "так не может быть!" — кто сказал, что речь вообще идет о "традиционной" истории?;) некий советский эмигрант Эндрю Райан построил огромный комплекс Rapture, где в утопических условиях смогли бы наиболее полно реализоваться лучшие умы и таланты человечества. И умы не замедлили "реализоваться" — обитатели колонии вскоре открывают новый вид моллюска, который при поглощении органики выделяет универсальные стволовые клетки, вещество "адам". Оно не только стимулирует мыслительные и физические процессы, но также излечивает от тяжелейших болезней. Разумеется, "адам" превратился в наркотик, без которого обитатели Rapture (кстати, последний альбом Deep Purple называется "Rapture of the deep" — забавное совпадение, верно?) не смогли существовать. А вскоре и война подоспела: некоему Фаунтину, располагающему наибольшими запасами "адама", не понравился "коммунизм" Райана. И пошло-поехало: генетические войны, страшные мутации, уничтоженные источники "адама" и необходимость добывать новые порции вещества из переработанных трупов, а также, конечно, огромные заброшенные площади бывшего рая под названием Rapture... В это сумасшедшее царство мутантов, разделенных на группировки и утративших полностью или частично свой человеческий облик, случайно попадает потерпевший крушение летчик — главный герой игры. Такова завязка. Какова же игра?

Пока трудно говорить с уверенностью, но создатели, несомненно, намерены сделать геймплей максимально гибким — таким, чтобы понятие "сюжетная линия" в отношении BioShock стало просто-напросто бессмысленным. Игрок попадает в мир, где окружающим до него (если, конечно, не выкаблучиваться) — нет дела. Все вокруг живут (существуют) по-своему: кто порядок охраняет, кто втихую "адам" ворует, кто продолжает воевать... В общем, картина безрадостная — но лишь сам игрок волен выбирать, чем и как заниматься в мире.

Создатели объявляют войну глупым скриптовым вставкам, CG-анимации и роликам на движке — вы будете все видеть исключительно своими глазами. Части игроков, возможно, не понравится разбираться в сложной иерархии обитателей Rapture либо аспектах жизни полуразрушенного комплекса — для них всегда найдутся пушки и возможность решения проблем "в лоб" (как правило, посредством пуль в самый несговорчивый лоб).

Побывать в уникальном подводном комплексе и поучаствовать в смертоносном конфликте все желающие смогут уже в 2007: вскоре после релиза Xbox360-варианта выйдет и PC-версия, так что консоль нового поколения для того, чтобы насладиться хитом, приобретать необязательно. А то, что BioShock окажется более чем качественным и незаурядным проектом, в сравнении с бесконечной чередой нынешних самоклонов — очевидно уже сейчас. Графика, звук, потрясающий AI воссоздадут гнетущую атмосферу превратившегося в ад генетического рая. Ждем.

АНЕКДОТЫ

Сидят два программиста на лавочке, возле двухэтажного дома, и пьют пиво. Вдруг окно второго этажа открывается и оттуда мужик падает, но тут же вскакивает, отряхивается и забегает в дом. Буквально через минуту мужик опять с окна падает, опять отряхивается и бежит снова в дом. И так несколько раз. Первый программист, задумчиво:

— Глюк...

Второй, неспешно попивая из банки, добавляет:

— Да... Где-то в цикле.

Рабочий день за компьютером порой так скоротечен — только прочитаешь новости — уже и домой пора.

Звонок в дежурную часть:

— Здравствуйте, вы вчера присылали наряд по адресу Ленина 3 кв. 47?

— Да, имели место нарушения общественного спокойствия, громкая музыка...

— Слушайте, передайте им, пожалуйста, пусть еще раз заедут, забыли они тут фуражку, пистолет, да и фотки посмотрят, прикольные получились!!!

Долго думали — чего котенку в организме не хватает, если он ест полиэтилен. Решили, что мозгов.

— А я с такой классной девушкой в инете познакомился. Предложила сыграть в шахматы на желания.

— И ты согласился?

— А че? я же мастер по шахматам...

P.S. Так выступающий под женским ником Гарри Каспаров разводил всяких умников по Интернету.

После распоряжения по фирме об ужесточении контроля за посещением веб-сайтов выяснилось, что наиболее посещаемым сайтом с большим отрывом оказался rabota.ru

Массированный удар по американской экономике нанесли жители села Чугуево, установив пиратский виндоус сразу на три компьютера.

Приходит мужик на работу, нос заклеен, глаза горят. Ему:

— Ты что сегодня такой загадочный?

— Да вот, купил к компу наикрутейший руль с обратной связью — погоняться. Офигеть!

— Так, а почему нос разбит?

— Обхожу я Шумахера, слетаю с трассы и прямиком в дерево.

— Ты че, дерево ведь виртуальное?

— Дерево, конечно, виртуальное... А вот подушка безопасности...

АНОНС

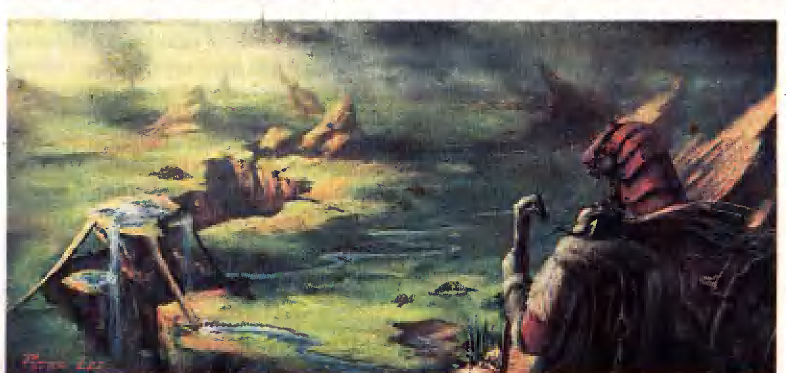
World Of Warcraft: The Burning Crusade

Разработчики: *Blizzard Entertainment*
Издатель: *Vivendi Universal*
Дата выхода: *Третий квартал 2006-го года*

Можете быть уверены, человека, играющего в различные MMORPG и не разу не слыхавшего про World Of Warcraft, нету на свете. Эта игра, выпущенная в 2004-ом году доблестными ребятами из Blizzard Entertainment, ошарашила мир своей глобальностью и продуманностью мира и игровой системы в целом, — все без исключения рецензенты игровых сайтов и геймеры всего мира признали WoW лучшей MMORPG игрой из всех существующих на данный момент. Миллионы прибыли, практически "эпидемия" повального увлечения WarCraft'ом и, конечно же, мировая слава, была вознаграждением для Blizzard'овцев за их воистину титанический труд по созданию почти живого мира и запредельно интересной игры.

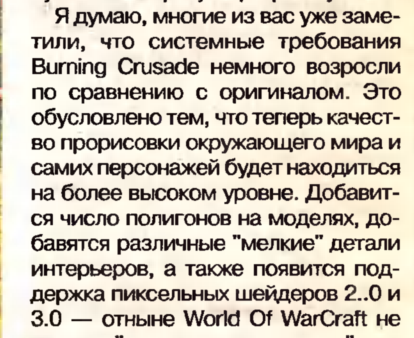
Еще задолго до релиза World Of WarCraft Blizard Entertainment заявили, что приложат любые усилия для того, чтобы по максимуму разнообразить игру и не дать ей превратиться в "банальную прокачку героя". И вот, относительно недавно сотрудники Blizzard снова ошарашили игровую общественность новостью о том, что сейчас они ведут разработку так ожидаемого многими игроками планеты официального дополнения, проще выражаясь аддона для WoW, который привнесет в мир Варкрафта множество новинок и улучшений.











Сразу же после ее объявления этой новости официальный, а также все без исключения фанатские форумы стали заметно прибавлять в размерах за счет создающихся каждый день десятками тем, где взволнованные игроки делились своими предположениями по поводу грядущего аддона. Всем вам, конечно же, известно, что сами близзардовцы, как и их коллеги их Valve (помните неразбериху с Half-Life 2?), замечательно умеют хранить "военные тайны" и полностью запутывать публику похлеще, чем какие-нибудь профессиональные шпионы. Так вот, количество ложной информации "вылитой" на фанатов игры оказалось достаточно большим, чтобы сохранить интригу. Но не бывает, чтобы разработчик не выдавал на суд общественности хотя бы части, иногда пусть очень маленькой, правдивой информации о проекте, которая подогрела бы интерес игроков к новому продукту. Упорными рейдами на почтовый ящик Blizzard самые помешанные на World Of Warcraft геймеры все же убедили поместить на официальный сайт игры небольшой пресс-релиз о Burning crusade. Свежими данными насчет аддона я сейчас и спешу поделиться с вами.

Вначале давайте обратимся к истории мира WarCraft. Название аддона, как уже упоминалось выше, Burning Crusade — в переводе на "великий и могучий" получится нечто вроде "Горящий крестовый поход", соответственно, в аддоне нам предстоит пройти по стопам Пылающего Легиона и побывать в так называемом "мире войны". В этой локации, которая может стать очень хорошим местом для прокачки персонажей, можно будет вступить в бой с представителями Легиона, начиная с обычных вурдалаков до высокоуровневых монстров, вроде знаменитого повелителя тьмы Тихондриуса из Warcraft 3. Разработчики обещают добавить еще около десятка новых локаций и данженов, среди которых Tower of Karazhan — расположенный между Duskwood и Swamp Of Sorrows комплекс пещер, замков и башен, в одной из которых поселились существа, не дружелюбные к проходящим мимо путникам. По некоторым данным, именно в этом месте и будет расположен портал, который и перенесет игроков в зону войны с Пылающим Легионом. На данный момент известно, что, помимо Karazahan'a, в ВС будут добавлены Outlands — земли, в которых мы храбро сражались вместе с Иллиданом из WarCraft 3: The Frozen Throne, Quel'Thalas — родина высших эльфов, а по совместительству и стартовая локация одной из новых рас.

Естественно в дополнении мы увидим и две новые играбельные расы. Ежели о первой из них уже известно — это будут ордынские "Кровавые Эльфы", то со второй, а именно новой расой Альянса, пока ничего толком непонятно. По информации из одних источников, "правые силы" получат в свое распоряжение неких Дрэнеев, помесь эльфов и орков, восставших против режима Орды, по информации из других — "Аликам" достанутся Пандарийские Медведи. Но сами разработчики на вопросы по поводу новой расы скромно ограничиваются фразой "you will be surprised".

Очень интересной возможностью, реализованной в оригинальном World Of Wacraft, и пришедшейся по душе многим игрокам, являлось изучение различных профессий, будь то Alchemy, Gerbalism Leatherworking, Blacksmithing или Mining. В Burning Crusade этот список пополнит еще и JewelCrafting — возможность добывать кристаллы и делать из них новые вещи, которых добавится аж полторы тысячи наименований.

Для любителей полетать разработчики припасли Грифонов, на которых, предварительно изучив нужное умение, можно взобраться и устроить врагу неожиданную атаку с воздуха. Страшно представить, какие битвы могут происходить в небе, где тысячи обладателей таких птичек станут выяснять, чье умение управлять ею лучше, сбивая оппонентов боевыми спеллами, которые будут действовать и в воздухе.

Не останутся в обиде и любители эпических квестов. Если собрать тексты всех уже имеющихся заданий, добавляемых аддоном, то получившаяся книга превысит объем "Войны и мира" вдвое! Помимо уже известных заданий на Эскорт, Лечение и т.д., добавятся еще около полутысячи миссий для высокоуровневых игроков, за выполнение которых соответственно будут даваться довольно приличные вознаграждения, в том числе и легендарные (оранжевые) вещи с высочайшими характеристиками. Большинство, если не все, квесты из аддона Burning crusade невозможно будет выполнить в одиночку — чтобы достичь поставленной цели, игрокам придется объединяться в группы (party), а в некоторых случаях даже создавать рейды — группы, состоящие более чем из пяти союзников. И это отнюдь не для банального нападения на монстров "всем скопом", просто квесты в ВС усложнились, и для выполнения некоторых придется находиться в нескольких локациях одновременно. Между прочим, незадолго до выхода самого дополнения разработчики обещают выпустить патч версии 1.10, где будут доработаны и усложнены системы "пати". В основном изменения коснутся системы группового луттинга (собирания предметов), так как случаи, когда один игрок просто-напросто воровал прямо из-под носа другого лут, были очень распространены в оригинальном World Of WarCraft. Также патч нормализует ситуацию с читерами, аккаунты которых, как признались Блаззардовцы, уже устали банить. Дело в том, что обновление до версии 1.10 будет иметь в себе встроенную античитерскую программу.

Я думаю, многие из вас уже заметили, что системные требования Burning Crusade немного возросли по сравнению с оригиналом. Это обусловлено тем, что теперь качество прорисовки окружающего мира и самих персонажей будет находиться на более высоком уровне. Добавится число полигонов на моделях, добавятся различные "мелкие" детали интерьеров, а также появится поддержка пиксельных шейдеров 2..0 и 3.0 — отныне World Of WarCraft не только "продуманная сказка", но еще и "красивая сказка".

А сейчас давайте обратимся к "финансовой" стороне вопроса. Теоретически, если вы не хотите тратить 20 долларов (именно столько будет стоить ВС) на коробку с дополнением, то вы можете этого не делать, продолжив спокойно играть на официальных серверах оригинального WoW. Но тогда вы не получите просто умопомрачительного количества различных вкусностей и примочек, перечисленных мною выше, и поверьте мне, потеряете намного больше, чем сэкономите.

Часто задаваясь вопросом, "каким способом в нашей стране удобнее и выгоднее всего оплачивать игру на официальных серверах" я перепробовал множество самых различных вариантов и остановился на самом приемлемом — оплате через карточки Visa Internet от "ПРИОРБАНКа" (http://prior.by). К тому же, с этих карточек можно оплачивать не только WoW, но еще огромное количество MMORPG игр, вроде Lineage 2, Ragnarok Online, EverQuest 2, Neocron и еще около десятка наименований.

A.R.T.S







Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.

Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 7.03.2006 г. в 18.00. Тираж 30 202 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1257.